Este mes en el CD* de PlayStation: demos de GRAN TURISMO, THREE LIONS, MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING

*CD sólo válido en España

¡¡SORTEOS DE FÁBULA!!

10 GRAN TURISMO + DUAL SHOCK

20 SKULL MONKEYS



PlayStation Magazine

Número 18

975 Ptas.



GRAN TURISMO ¿EL MEJOR JUEGO PLAYSTATION DE LA HISTORIA?

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

ANÁLISIS:
- DIABLO
- KLONOA
- REBOOT
- PITFALL 3D
- FORSAKEN
- MOTORHEAD
- WARHAMMER
- POINT BLANK
- NEED FOR SPEED III
- MASTERS OF TERÄS KÄSI
- COPA DEL MUNDO FRANCIA '98

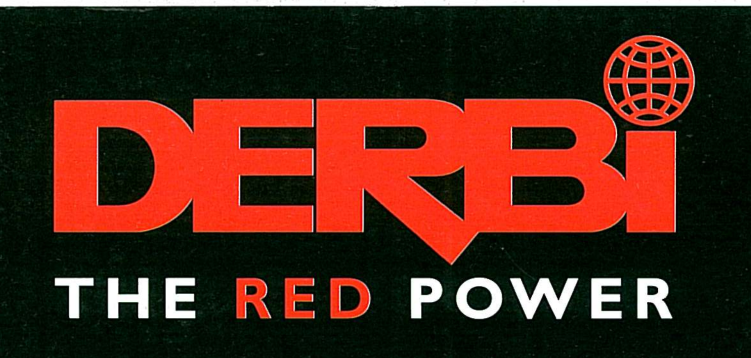
ROAD RASH 3D

ROAD RASH 3D MOTOS EN PIE DE GUERRA

La revista PlayStation más vendida del mundo





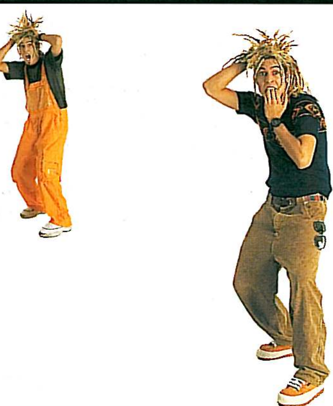


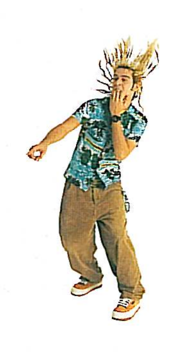




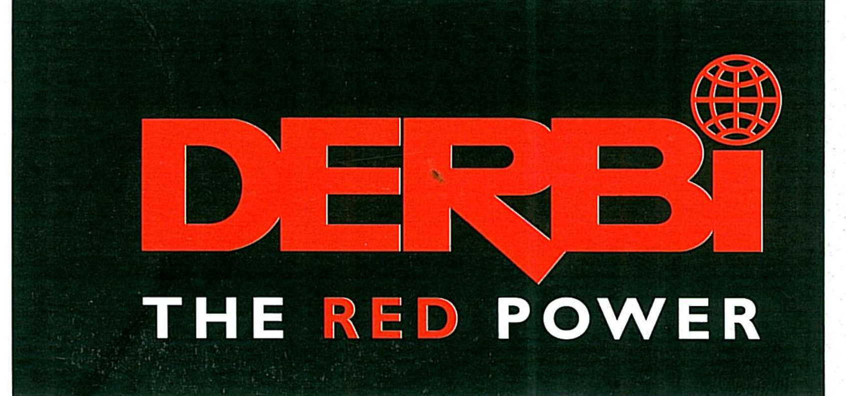












Lo único estable en tu vida

http://www.derbi.com

Editorial

Cuando un periódico de información general y tirada estatal como *El País* se toma la molestia de hablar sobre un juego para PlayStation (aunque sea en un suplemento sobre multimedia, informática y navegación por Internet), es que algo pasa. El pasado 14 de mayo, *Ciberp@ís* (el suplemento en cuestión) salió a quiosco con una noticia sobre el nocturno lanzamiento de *Resident Evil 2* y la procesión de consoleros PlayStation que el acontecimiento originó (véase nuestra sección *Loading*).

De un tiempo a esta parte, la comunidad PSX española —en sintonía con la internacional— empieza a abandonar el anonimato social. A ello han contribuido en gran parte las recientes campañas publicitarias de Sony y demás compañías, pero nada de esto tendría sentido sin el creciente número de usuarios fieles a la gris y su software.

Que la «prensa seria» de este país se haga eco de nuestras movidas es significativo e importante, porque supone un paso más hacia el reconocimiento colectivo de nuestra pasión. Que estos medios sepan enfocar el tema sin prejuicios es algo que todavía está por verse.

De cualquier forma, *PSM* lo celebra agregando varias páginas a las 100 habituales que la componen e incrementando el número de las demos que encontrarás en el CD de cada mes. ¡Que lo disfrutes!

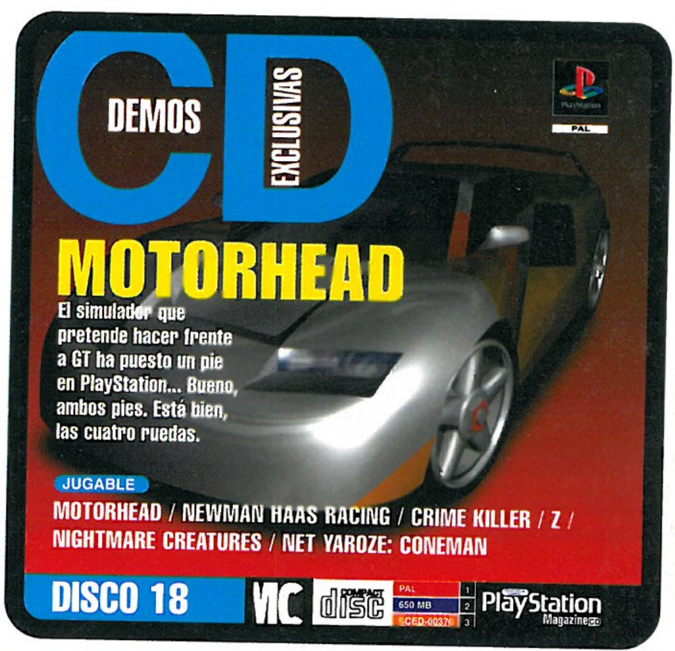
Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

El disco de *PSM* se presenta ante ti una vez más cargado hasta las cejas de demos jugables y vídeos de próximas chucherías. Carreras, lucha y escabechina de monstruos forman parte del orden del día.









MOTORHEAD — **Jugable**
Para acceder a este tentempié —un estupendo circuito del juego de carreras de Gremlin—, mantén presionado el botón X mientras se carga.

NEWMAN HAAS RACING — **Jugable**
Prueba este simulador de carreras Indy, tú solo o con amigos. Si los tienes, claro.

Z — **Jugable**
Este título de estratégicas batallas en tiempo real enfrenta tu ejército de robots a los de la máquina.

NIGHTMARE CREATURES — **Jugable**
Esta demo contiene un nivel en el que asumirás el papel de Nadia. Ábrete camino a machetazos a través de lúgubres callejones y cementerios.

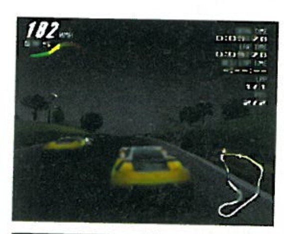
CRIME KILLER — **Jugable**
En este futurista juego de carreras arcade darás caza a una banda de ladrones de coches (o lo intentarás).

CONEMAN — **Jugable**
La demo Yaroze de este mes es un juego de puzzles al estilo *Pac Man*.

KULA WORLD — **Vídeo**
Brillante y divertido juego de puzzles arcade.

THREE LIONS — **Vídeo**
Aquí se ha bautizado como *Mundial '98* y es el juego de fútbol oficial de la selección inglesa.

GRAN TURISMO — **Vídeo**
¿Hace falta que digamos algo sobre él?






A LA VENTA
APARTIR DEL
19 DE JUNIO
PSX POWER
"Alundra es sin duda una de las experiencias más gráficas más alucinantes que ha pasado por nuestras manos"
HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de ensueño"
SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG cada vez más cerca"

the ADVENTURES of ALUNDRA

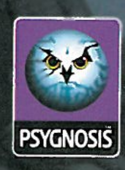
アランドラ

TRADUCIDO AL CASTELLANO











Sumario

30 junio 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Asunción Guasch, Nacho Hernández, Antonio Hortal, Miquel López, Arnau Marín, Javier Moncayo, Carlos Robles, Eduardo Rodríguez, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres y Javier Vico.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Solicitado Control O.J.D.





ISS PRO '98

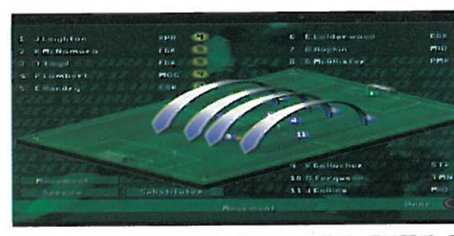


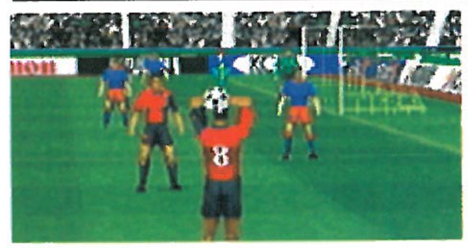
MUNDIAL '98



SENTINEL RETURNS

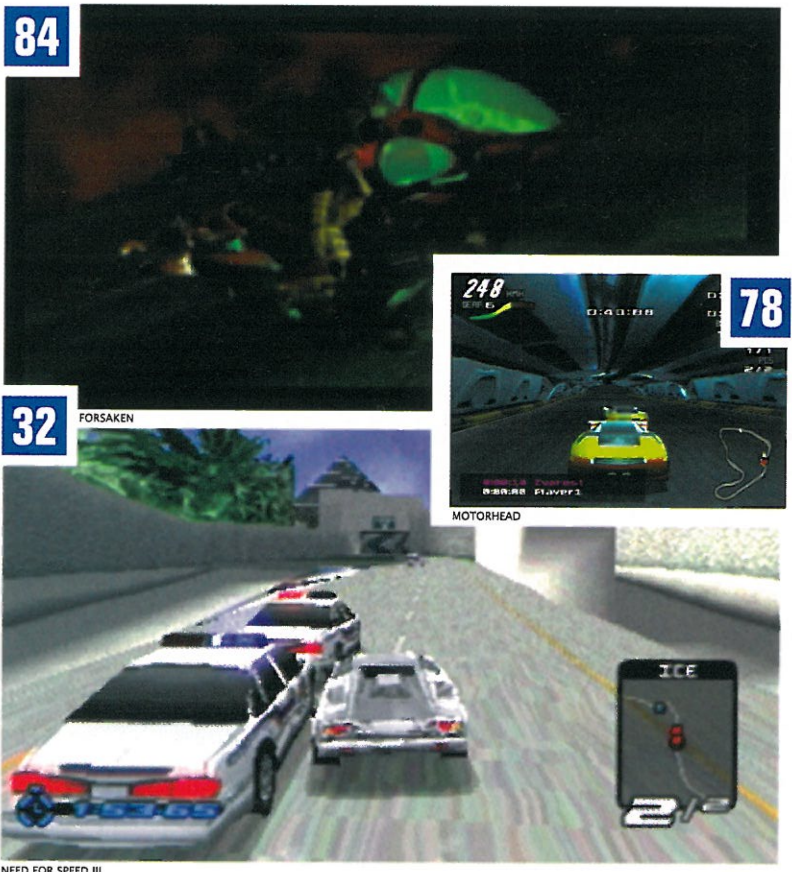
PRIMER CONTACTO





PREPLAY

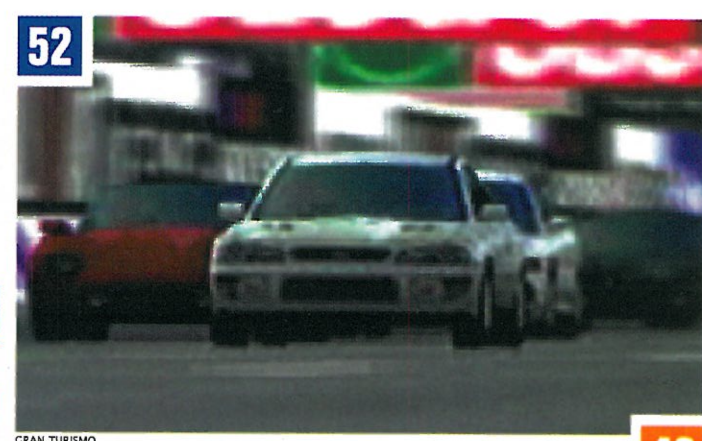


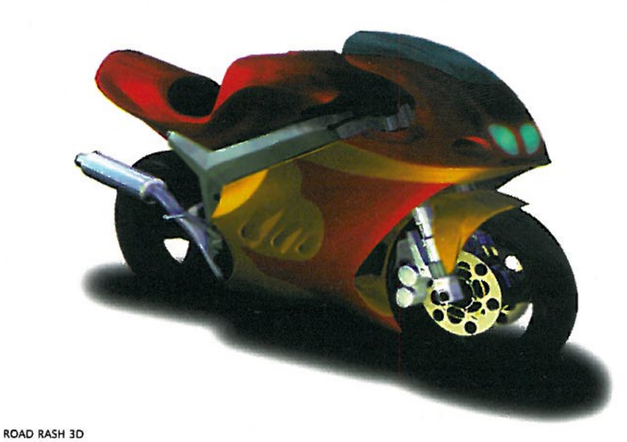
84
32
78


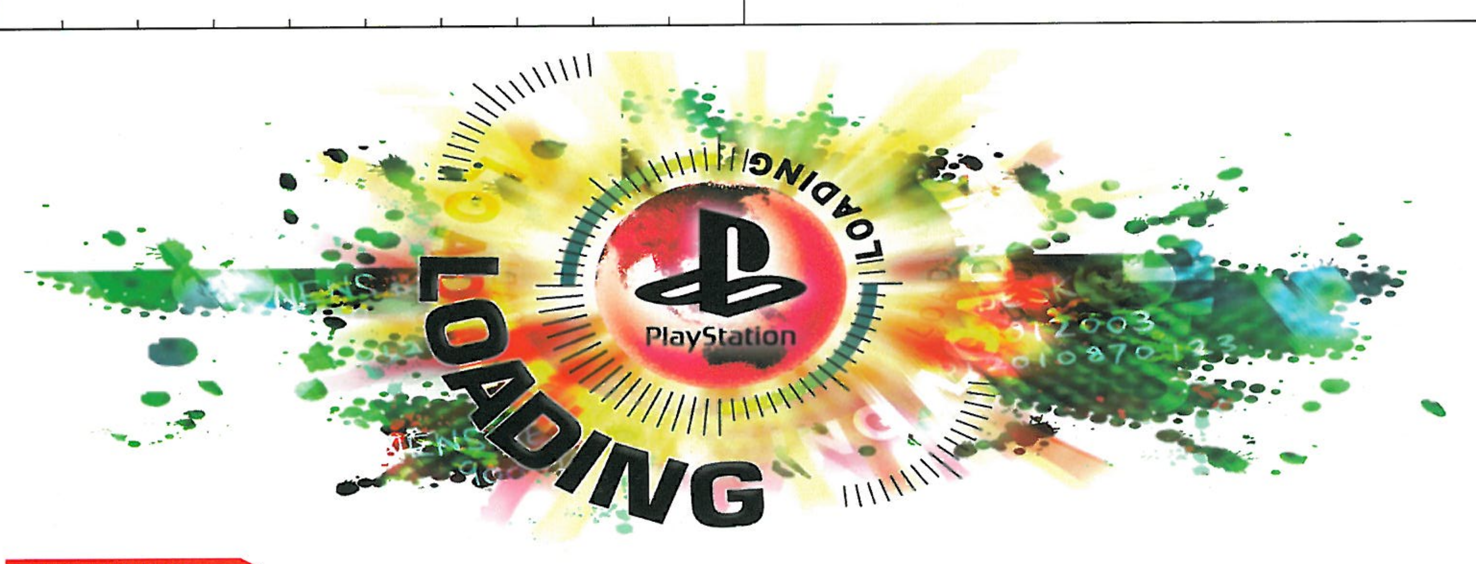
FORSAKEN

MOTORHEAD

NEED FOR SPEED III

52

GRAN TURISMO

46

ROAD RASH 3D



TOMB RAIDER 3 PARA NAVIDAD

Core Design, compañía desarrolladora de *Tomb Raider* y *Tomb Raider 2*, está enzarzada en la preparación de la tercera entrega de la serie protagonizada por Lara Croft. Se prevé su lanzamiento para las próximas navidades. O sea, para dentro de nada. No es habitual que el diseño de un juego suponga tan pocos meses de trabajo, pero teniendo en cuenta que se trata de una segunda secuela y puesto que los programadores conocen cada vez más a fondo la máquina de Sony, la noticia tampoco nos sorprende.

Por otra parte, Proein, la compañía encargada de distribuir aquí los productos Eidos, ha comunicado que la saga *TR* acaba de dejar atrás la cifra de 200.000 unidades vendidas en nuestro país. La suma de ventas de *Tomb Raider* y *Tomb Raider II* ha representado un valor en el mercado superior a los 1.500 millones de pesetas. *Tomb Raider II* rebasa en España las cien mil unidades vendidas en sus versiones para PSX y PC, y a escala global se acerca a los cinco millones.

PUESTA DE LARGO DE MME. *GRAN TURISMO*

PSM, ENTRE LOS INVITADOS A LA FIESTA

El 8 de mayo Sony presentó en Madrid *Gran Turismo* a los medios especializados (nosotros somos de ésos, sí) entre chorros de champán y montañas de canapés (y éstas son algunas de las ventajas de pertenecer al grupo de medios especializados).

Lo último que escuchamos antes de ver en estéreo fue la enumeración de las especificaciones que sobre *GT* tuvo a bien proporcionarnos María Jesús López, gerente comercial de Sony España. Por su parte, James Armstrong, consejero delegado de la compañía, facilitó algunos datos sobre la trayectoria de PlayStation en el mercado español y anunció las previsiones de ventas de *GT*, que son de 100.000 unidades.

Por cierto, ahora ya podemos confirmarte sin reservas que el mando Dual Shock, tan bien avenido con *GT* y de lanzamiento simultáneo (ver Periféricos en *PSM* 17), será compatible con *Cardinal Syn*, *Tekken 3* y *Dead or Alive*.



PUESTA DE LARGO DE MME. *RESIDENT EVIL 2*

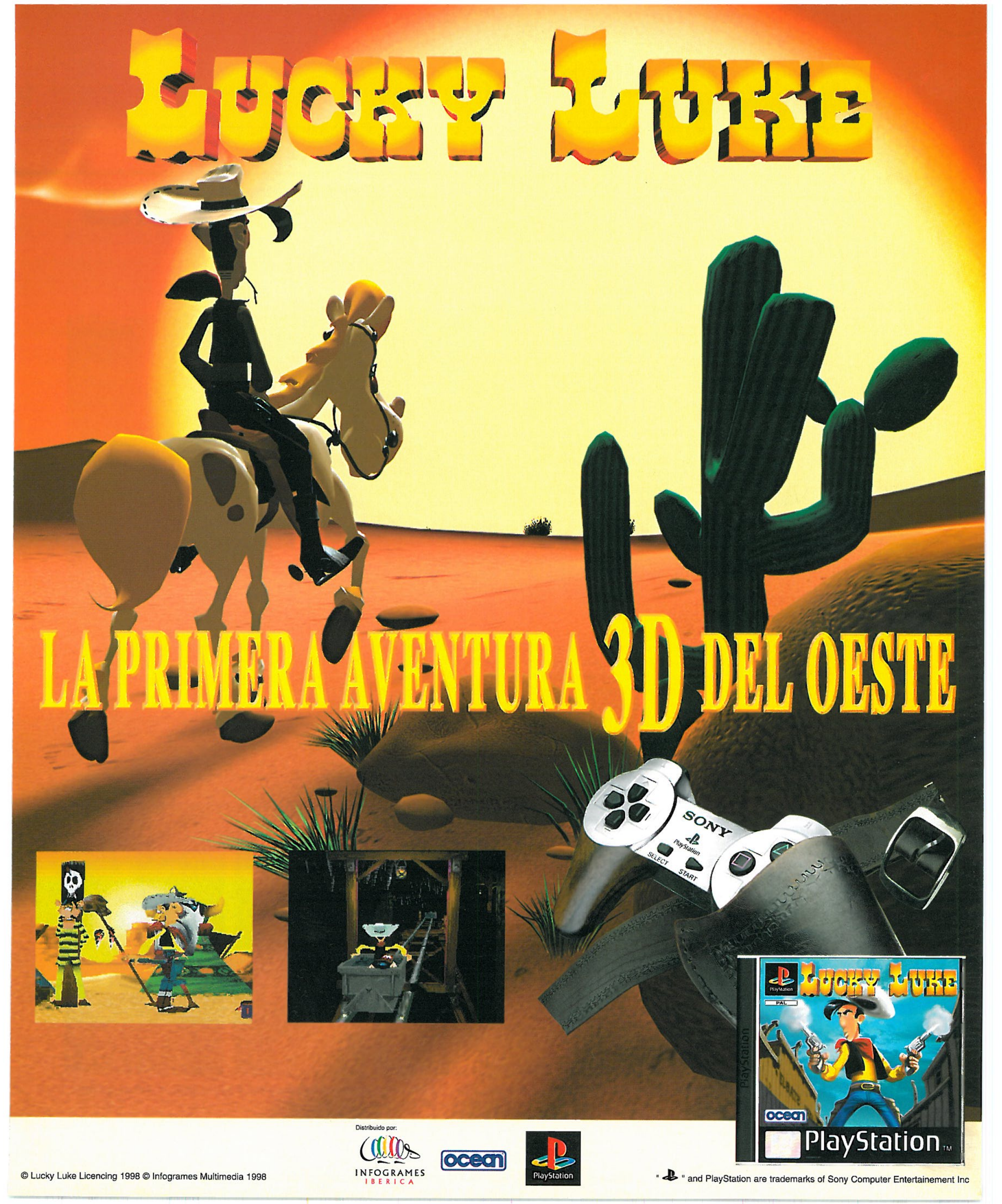
PSM, DE NUEVO, ENTRE LOS INVITADOS A LA FIESTA

Bueno, sí, ¿qué pasa? Nos convocan a todos los saraos. Punto. En éste, por desgracia, tampoco supimos guardar la compostura y abusamos del refrigerio (nunca sabes cuándo podrás volver a hartarte de canapés).

Pues, lo dicho. El 5 de mayo Virgin presentó *Resident Evil 2* a las revistas del sector en un escenario terroríficamente apropiado: el viejo caserón del Parque de Atracciones de Madrid. Una pantalla gigante de vídeo desflemaba sobrecogedoras imágenes del juego mientras Mariele Isidoro, directora general de Virgin España, relataba el éxito de ventas que *RE2* ha registrado en nuestro país: 50.000 unidades el primer día de su comercialización, cifra que estos momentos se acerca a las 65.000.

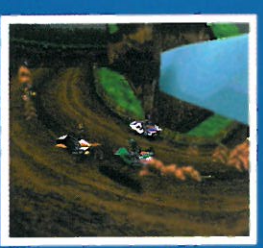
Por fortuna, pese a tanta y tan generosa muestra de terror a que nos vimos sometidos, los de *PSM* regresamos al hogar (léase redacción) sin asomo de taquicardia y con el apetito bien saciado.





LUCKY LUKE
LA PRIMERA AVENTURA 3D DEL OESTE
SONY
PlayStation
SELECT
START
LUCKY LUKE
PAL
ocean
PlayStation
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
PlayStation

GANADORES CONCURSOS *PSM* 16



Concurso *Jet Moto 2*
Respuestas
A. 10 Circuitos
B. Modo dos jugadores
Ganadores
Davinia Martínez **(Santa Pola)**
Jesús Sánchez Pedregosa **(Valencia)**
Sergio Brañas Vidal **(Avilés)**
Alberto González Fernández **(Llodio)**
Rubén Grañadamazares **(Lugo)**
Ezequiel Fernando **(Salamanca)**
Alfonso Suárez Valdés **(Valladolid)**
Patrick Romero Romero **(Jerez de la Frontera)**
Jaime Aranda Srralbo **(Córdoba)**
Jaume García Barzanallana **(Badalona)**



Concurso *Test Drive 4*
Respuestas
A. 10
B. Pitbull Syndicate
Ganadores
Jaime Gascón Romero **(Barcelona)**
Adam Calvert **(Pontevedra)**
Pedro Mínguez **(Zaragoza)**
Jorge Juver Llorca **(Xirivella)**
Rakel Moreno Gómez **(Cádiz)**
Antonio Caballero Álvarez **(Córdoba)**
Lucas Lucas Visedo **(Navarra)**
Iñaki Piñeiro Calvo **(Algorta)**
Roberto Cervantes **(Tarragona)**
Ramón Clejo Alemany **(Vigo)**
Pablo Adrián Gisanella Fuentes **(Madrid)**
Rubén Sánchez Pérez **(Terrassa)**
Josep Antón Mas Elvira **(Lleida)**
Francisco Huguet Mañez **(Sagunto)**
Juan Francisco Pérez Puertas **(Malgrat de Mar)**
Emil Cuatrecases Colet **(Barcelona)**
Josué Escanilla Beato **(Salamanca)**
José Manuel López Ortega **(Granada)**
Javier Tabanera Plaza **(Madrid)**
José Navarro Sánchez **(Crevillente)**

ORIENT EXPRESS

DE FERIAS DE JUEGOS, RPG, «CRIATURAS MALÉFICAS», VALIENTES ESPADACHINES Y CAJAS DE GANGAS.

AOU '98

La feria del arcade AOU tiene lugar en Makuhari Messe, un suburbio de Tokio cerca del aeropuerto Narita. Las principales compañías de recreativas estaban presentes en la exhibición, con juegos bajo el brazo que contaban con grandes posibilidades de lograr una conversión a PlayStation. Los grandes juegos en el *stand* de Namco eran una versión completa de *Ehrgeiz*, de Square, y un *Time Crisis 2* de pantalla doble. La idea no difiere mucho del *Time Crisis* original, pero ofrece una excelente opción de dos jugadores. Es momento de conseguirte otra G-Con 45...

Ehrgeiz, de Square, atrajo a montones de visitantes por razones obvias: los carteles mencionaban que aparecía un personaje de *Final Fantasy* en el juego. *Mountain Hill*, por otra parte, es un simulador de *mountain bike* basado en los mismos principios que *Propcycles*, pero en un entorno muy diferente. *Panic Park* es un extraño juego del mismo estilo que *Point Blank*.

Capcom tenía dos grandes títulos en cartel: *Marvel VS Capcom* y *Plasma Sword*. Éste estaba disponible, oh sorpresa, en una Pantalla de Plasma, una variedad de recreativa que en los últimos tiempos se está haciendo muy popular. Ambos juegos eran excelentes, pero les faltaba originalidad para el exigente público del AOU. El juego más impresionante del AOU, sin embargo, no era un título de Capcom, sino el *beat 'em up* de Arika, *Street Fighter EX 2*. Sólo había dos máquinas disponibles y en seguida se formó una interminable cola de gente en busca de puñetazos y diversión.

Konami presentó un amplio abanico de títulos: el simulador aéreo *Skier's High* y *Bass Anglers*, un juego de pesca derivado del *Get Bass* de Sega. En el *stand* de Taito, no obstante, la gran atracción era *Densah De Go 2*, una simulación de controlador de trenes. Ataviada con trajes de maquinista, la plantilla de Taito organizó exhibiciones durante todo el AOU. *Densha De Go* goza de enorme popularidad en Japón y, un año después de su aparición, aún está en lo más alto de las listas debido a una conversión a PlayStation y a un extraño pad con un aire de vía férrea. Sin duda *Densha De Go 2* dominará 1998 en favor de Taito, pero por si las moscas, también preestrenaron el ya tradicional juego *Puzzle Bobble* (esta versión era la cuarta secuela) y una versión casi completa de *Psychic Force 2012*. En resumen, una buena exposición y una muestra de lo que vendrá.

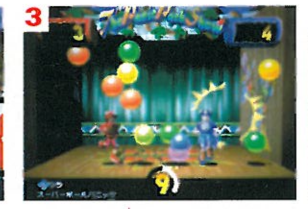




Escenas salvajes de desenfreno con público, industria y *PSM* volviéndose locos por *Time Crisis 2* en la feria AOU de este año.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

Las perlas de la exhibición arcade AOU de este año: [1] *Marvel VS Capcom.* [2] *Mountain Hill.* [3] *Panic Park.* [4] *Plasma Sword.* [5] *Densha De Go 2.* [6] *Psychic Force 2012.* [7] *Puzzle Bobble 4.* [8] *Street Fighter EX 2.*

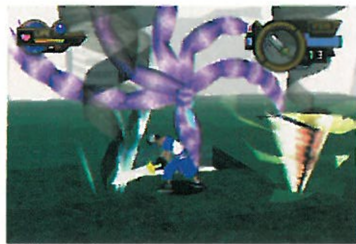


NUEVO E IMPACTANTE RPG DE JALECO

Jaleco vuelve a la carga con su ambicioso juego de rol (RPG) en 3-D, *T 'Kara Hajimaru Monogatari'*. Hace gala de unos gráficos bellamente detallados y la T significa Takuto, un chico de 15 años que es el personaje central del juego. Además de las diversas fases de búsqueda y batallas, el jugador también deberá enfrentarse a una serie de minijuegos: niveles de plataformas, de patinaje, etc. Para vencer a los varios monstruos del juego, Takuto puede usar armas y unos hechizos más bien impresionantes que el jugador puede comprar con las flores que recoge. En serio.

Además de algunas variantes radicalmente distintas en los mundos (cuevas, fases de plataformas, un mundo aéreo, etc.), Jaleco ha incluido entre sus características un *replay* especial: una pequeña repetición que recuerda a los jugadores el período más importante de todo el juego. De cara a las fases de plataformas, *T* será compatible con el Dual Shock de Sony, mediante el que los jugadores podrán sentir los ataques de sus oponentes.

Las capturas de pantalla que *PSM* ha visto son tan variadas como espléndidas, pero tendremos que esperar hasta junio para ver si la jugabilidad de *T* está al mismo nivel. Más información en cuanto sepamos algo.


Los magníficos gráficos del RPG de Jaleco compatible con Dual Shock, *T 'Kara Hajimaru Monogatari'*. En una jugada extraña, esta aventura 3-D incorporará elementos de plataforma y un modo de repetición más bien útil.

TORRE DE SEGURIDAD

En 1994, From Software publicó el primer RPG en 3-D de PlayStation, *King's Field*. A pesar de ofrecer un mundo en 3-D con batallas en tiempo real, la serie pronto quedó anticuada hacia la aparición de *King's Field III*. Al fin, From Software ha lanzado un RPG en 3-D, pero con un sistema de juego totalmente distinto y se llama *Shadow Tower*.

Aunque continúa siendo un RPG en tiempo real, *Shadow Tower* tiene lugar en un oscuro mundo de mazmorras, presenta 30 mapas e incluye palabras clave tan extrañas como «criaturas maléficas» e «ítems». Con más de 1.000 monstruos, el personaje central necesitará sin duda las 11 piezas de armadura esparcidas por toda la aventura, cada una de las cuales protege una parte del cuerpo, como cabeza, codo, piernas, brazos, etc. Presentará una interfaz tradicional de puntos de curación y de magia, que el jugador puede consultar en cualquier instante. Tras derrotar a los enemigos, el jugador gana algo en 14 categorías (como valor, agresividad, emoción, sabiduría, etc.), por lo que del consolero depende crear el mejor personaje posible.

Puedes adquirir las diversas armas, piezas de armadura y conjuros del juego en la tienda o cambiarlas por puntos de curación. Habrá diferentes armas disponibles, como espadas o flechas, pero lo mejor de todo son los variados hechizos mágicos a tu disposición. Llevando un anillo especial en cada mano, el personaje central podrá usar dos encantamientos a la vez. Puedes esperar unos efectos devastadores para cuando llegue Navidad...

APARTA, FINAL FANTASY

Brave Fencer Musashiden es el último título de Square sólo para Japón. Square ya ha emitido anuncios en TV para promocionar este RPG estilo *Final Fantasy*. Square promete que el juego no sólo estará a la misma altura que *Saga*, *Final Fantasy* y *Seiken Densetsu*, sino que lanzará una nueva y flamante serie de RPG. Musashi es el nombre del protagonista, la acción estará en primer plano, con batallas de campo en tiempo real y, en un giro inesperado, acción de plataformas. ¿*Crash Bandicoot* para *fans* del RPG? No del todo. Las fases de plataformas son numerosas, mientras que los enemigos finales aparecen como en cualquier otro juego de acción. La interfaz del jugador, sin embargo, será parecida a la de un RPG: puntos de curación, un sistema de dinero y todo eso. Aunque el desarrollo del juego empezó allá por febrero de 1997, sólo hay ocho fases completas en el momento de entrar en prensa. Estamos a la espera de más noticias de Square.



Dos juegos de próxima aparición (no nos preguntes cuándo): *Brave Fencer Musashiden* [1] y *Shadow Tower* [2].

LIQUIDACIÓN TOTAL

En Akihibara, la zona de la electrónica de Tokio, tuvieron lugar hace poco las mayores rebajas de PlayStation. 180 títulos y más de 50.000 unidades de software tuvieron descuento, todos al precio de saldo de 2.000 yens (unas 2.500 pesetas).

Había disponibles títulos de muchas compañías de software pero, por desgracia, no siempre los mejores; o sea, software sobre ídolos japoneses y RPG de fijación sexual, así como versiones japonesas de *Assault Rigs*, *Shell Shock*, *Mortal Kombat III* y *Time Commando*.

La mayoría de los títulos fueron suministrados directamente por Sony Computer Entertainment Inc., que no hace mucho compró 800.000 juegos a los vendedores al detalle a fin de reducir sus inventarios.




Estantes y más estantes de juegos de PlayStation, ¡y todos a 2.500 pesetillas! Escenas de ese festival de gangas.

NACE EN VÍDEO *EL QUINTO ELEMENTO*
...Y TRAE PAN DEBAJO DEL BRAZO

Año 2259. En el planeta Tierra, el taxista Korben Dallas abandona su apartamento camino del trabajo. Del cielo se desploma un objeto volador no identificado que acaba por aterrizar en el taxi del currante en cuestión. ¿Qué es? Una bonita chica, estupendo. Aparecen dos naves espaciales patrulladas por unos alienígenas denominados Mangalores, que forman parte de clan de los malos, y ya la cosa se vuelve demencial. ¿Te suena?

Bien, la historia es la siguiente: *El Quinto Elemento* ha aparecido en vídeo, lo que nos parece muy bien. Y lo que nos parece todavía mejor es que, con la compra de la película, puedes conseguir una PlayStation. Ya, ya sabemos que tienes una. Pero no sabíamos que no te interesa una segunda gris de refuerzo...



TRASNOCHADORA VENTA DE *RESIDENT EVIL 2*
DE PICOS PARDOS POR BARCELONA Y MADRID

La capital del estado y la ciudad condal han experimentado un episodio sin precedentes en España: el lanzamiento comercial de un videojuego a partir de las 10 de la noche. El 28 de abril, la cadena Centro Mail, con los derechos de Virgin en el bolsillo, abrió a tamañas horas y hasta la medianoche las puertas de dos de sus establecimientos para poner a la venta los primeros ejemplares ibéricos de *Resident Evil 2*. Uno de los centros fue el madrileño CM situado en Santa María de la Cabeza. El segundo de ellos fue el que se encuentra en la calle Pau Claris de Barcelona.

Un par de discretos anuncios en las ondas radiofónicas y en los periódicos bastó para que la noticia se extendiese como una plaga. Los 50 primeros compradores se llevaron a casa un póster y una camiseta del juego; los tropecientos y pico siguientes tuvieron que conformarse con el ticket de recibo. Pero ¿a quién le importaba eso, frente a la certeza de ser poseedor legítimo de una unidad fresca de *RE2*? De acuerdo, siempre hay lunáticos, como el que en Barcelona soportó estóicamente la cola de racionamiento para acabar comprándose... ¡¿*Spawn*?! En fin, ¿y por qué no? *Spawn* «va bien», como algunos dicen.

En Madrid no se registraron despistados. Antes bien, supimos de un feliz comprador que pretendía terminar el juego antes de dar inicio a su jornada laboral... ¡a las siete de la mañana!

Sea como fuere, esperamos que este prototípico *rendez-vous* se convierta en un hecho reincidente en el panorama consolero español. Al fin y al cabo, en países como Estados Unidos y Japón es corriente que los grandes almacenes descorran sus cerrojos la víspera del lanzamiento de un titulazo para que los más impacientes duerman con su copia bajo la almohada. ¿Por qué íbamos a ser nosotros menos?


MADRID


BARCELONA

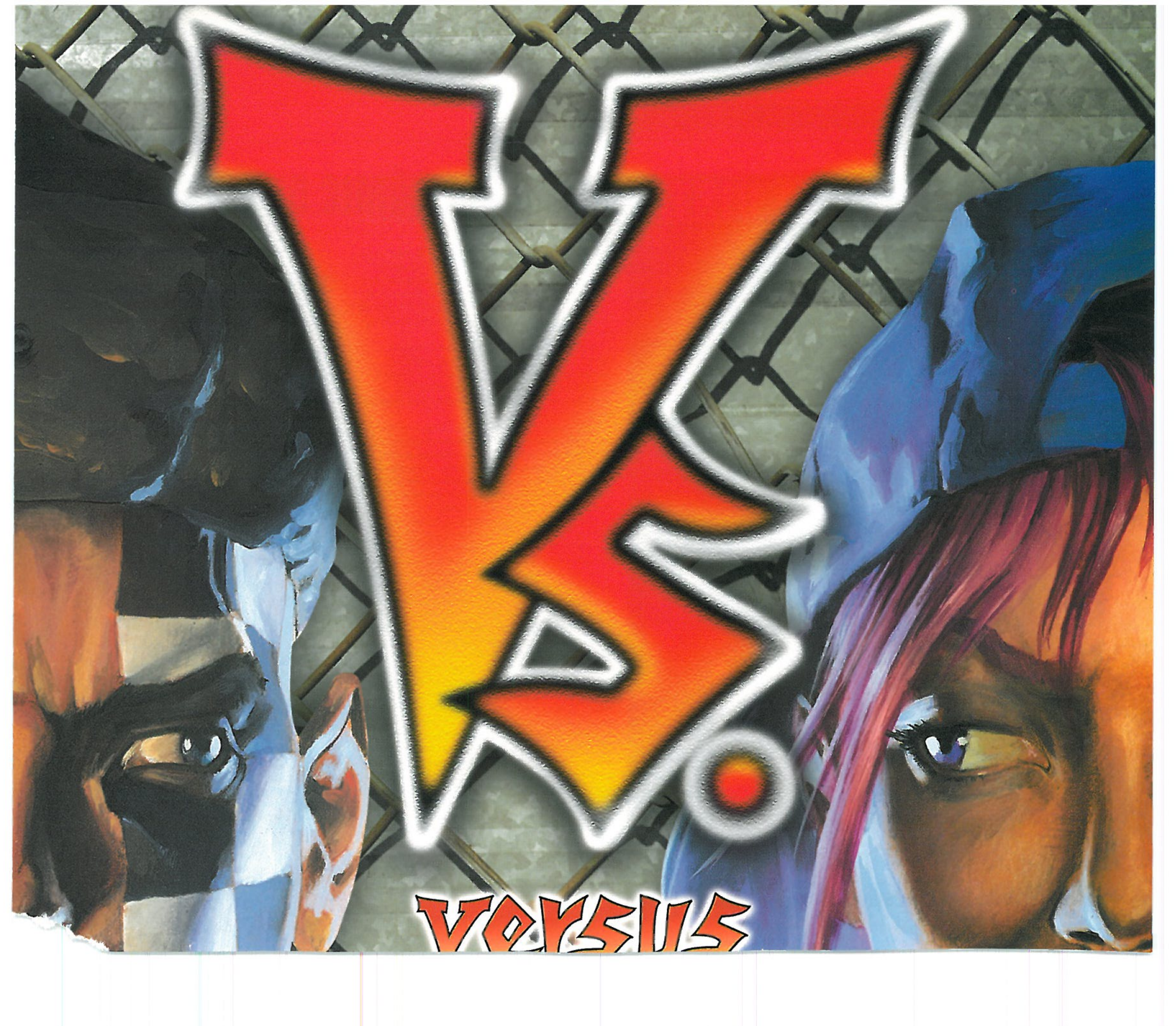
COMPRA VIRTUAL DE VIDEOJUEGOS
«ME LO TRAIGAN A CASA, POR FAVOR»

El grupo M.G.K. International, especialista en la distribución y venta de consolas, videojuegos y accesorios, convierte en realidad el sueño de muchos consoleros: agenciarse sus títulos favoritos sin moverse de ese sofá que tan cómoda holganza les proporciona. ¿Cómo? Conectándose a la Red y tecleando http://www.mgk.es
Además de este servicio de tienda virtual, encontrarás una lista mensual de los juegos *top ten* y, a partir del próximo mes, un servicio de información que divulga trucos para todos los títulos disponibles en España. Con cualquier compra en uno de sus establecimientos pasarás a ser socio de su club y a disfrutar de promociones especiales, regalos y descuentos.



LOS **ROBOTS** TE RODEAN (Y TÚ SIN MUNICIONES)

UbiSoft prepara el lanzamiento de un nuevo título para PlayStation que dará en llamarse *Shadow Gunner: The Robot Wars*. Se trata de un juego de robots en 3-D, con acción y disparos garantizados. En un mundo dominado por la violencia, tu única salvación es recoger la máxima cantidad de *power-ups* para reforzar tu Coraza de Combate y sobrevivir a las feroces luchas a las que deberás hacer frente.
El juego despliega un punto de vista en tercera persona, así que le verás el cogote a tu propio robot, y las misiones se desarrollarán en tres escenarios futuristas. Tu mayor defensa será la Coraza de Combate de la que hablábamos más arriba.
Shadow Gunner: The Robot Wars cuenta con 10 tipos de armas diferentes, 15 campos de batalla divididos en tres niveles distintos y 17 enemigos (entre robots y vehículos). Podrás disparar con el arma al hombro y notarás su retroceso. Cada robot se comporta de manera distinta, y a medida que avances en el juego tus enemigos demostrarán una mayor inteligencia. Deberás considerar varias estrategias en cada ocasión y aprender de tus errores (si vives para contarlo, claro).


Vs.

TORNEO A LA VISTA

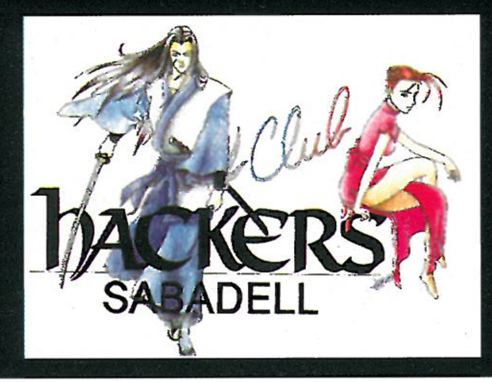
LOS «PIRATAS» TRAMAN ALGO GORDO

El Club Hackers de Sabadell (Barcelona) ha decidido convocar un torneo para que *Gran Turismo* y *Bloody Roar* compartan escenario este verano. El primer clasificado de ambos concursos obtendrá un trofeo, una PlayStation y un juego; el segundo podrá llevarse a casa un trofeo, un joystick arcade y un juego; el tercero logrará un trofeo, un pad, una tarjeta de memoria, un maletín y un juego. Pero también hay premio para el cuarto clasificado: su trofeo correspondiente, un pad Dual Shock y un juego.

En *Gran Turismo*, que se jugará en modo arcade, cada jugador podrá escoger el vehículo que prefiera y contará con tres oportunidades para demostrar su genio y figura. En *Bloody Roar*, en cambio, se efectuarán tres partidas y pasarán a la siguiente fase los jugadores que triunfen en dos de ellas. El club habilitará 30 consolas PlayStation en su local para uso y disfrute del personal asistente. De ellas, 18 prestarán servicio al torneo, mientras que otras 12 mostrarán las últimas novedades de Sony y Virgin. Y durante la jornada se celebrará una exhibición de juegos de rol, películas manga y cómics.

Si eres una de las cinco primeras personas que llegan al centro tendrás un premio sorpresa. Pero si, como siempre, llegas tarde, no te preocupes, hombre, seguro que no te irás a casa con las manos vacías: se sortearán consolas, juegos, camisetas, gorras...

El prometedor torneo tendrá lugar en el Centro Cívico Rogelio Soto, que se encuentra en el número 95 de la calle Campoamor de Sabadell, el sábado 4 de julio, entre las 9:30 de la mañana y las 8 de la noche. Y, si quieres saber más, llama entre las 15 y las 21 horas al número de teléfono



SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

PERO ¡SI AQUÍ HAY VIDEOJUEGOS!»

Qué pinta un colaborador de *PSM* en un salón dedicado al cómic? ¿Recordar con senil nostalgia sus antiguos devaneos escolares con *Pepe Gotera y Otilio*? ¿Rescatar los olvidados bigotes de *Pumba*? ¿Intentar comprender los orígenes de las conversiones Marvel? Sepámoslo:

«Barcelona. Del 7 al 10 de mayo. Salón de Cómic... Cuando leí el anuncio, casi pierdo el aliento. ¡De nuevo el Salón del Cómic! Empecé a plantearme asuntos de la mayor relevancia: ¿Habría algún *stand* de videojuegos? ¿Me dejarían entrar sin pagar?

PlayStation Magazine dio luz verde a mi proyecto: **"Tu misión: Infiltrarte en el salón e informarnos sobre todo lo vinculado con PSX. Si caes en acto de servicio o los de la competencia te linchan, nosotros declinaremos toda responsabilidad alegando que no te hemos visto en nuestra vida".**

Tras tomar el metro y cargar el tambor de mi revólver, me encontré a las puertas de la Estación de Francia. Y, en efecto: varios establecimientos de videojuegos contaban con representación en el salón. En sus expositores se mostraban títulos que muchos creen enterrados en el pasado, ocultos en los arcones de algún coleccionista o perdidos en algún peldaño del camino a la comercialización.

Se exhibían un buen puñado de cautivadores títulos, como el espléndido juego de rol *Saga Frontier*, publicado en Japón con buenos resultados gracias a su duración y jugabilidad.

Me di de bruces con una nueva versión de *Gradius* (sí, ese matamarcianos que ha visto conversiones para un sinfín de sistemas, desde el MSX hasta nuestra PS), al que acompañaba un llavero en forma de nave desproporcionada. Los no iniciados deben saber que en este juego no hay polígonos ni demás despliegue técnico que valga: es *bitmap* puro y duro, 100% en 2-D, y de Konami, la que nos deleitó con maravillas como *Goemon*, algo digno de ver... Y de jugar.

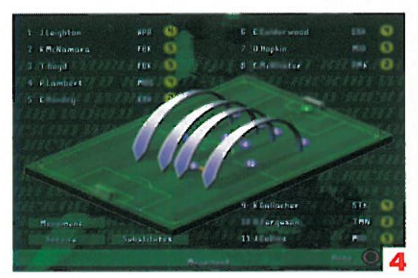
Entre los tesoros del Salón se encontraban también los enormes recopilatorios de *Raiden*, otro matamarcianos de Namco bastante vicioso, así como una ingente cantidad de material relacionado con el manga, como el increíble *MACH go! go! go!*, que aquí se emitió en tiempos inmemoriales bajo el nombre de *Meteoro*. Se desempolvaron pequeñas exquisiteces como *Linda*, de corte RPG, *Tinkle Tinkle*, algo parecido a *Sailor Moon*, o *VForce*, así como productos más modernos: *Front Mission Alternative* —un juego de estrategia con robots de factura Squaresoft—, *Bomberman* o el «wondervilloso» *Alundra*.



Y, aunque quiso escapar de mí, no pudo: *Final Fantasy Tactics*, en edición yanqui, escoltado por un manual que lo dice «todo, todo y todo» sobre él. Pese a que el precio echa de espaldas, lo cierto es que su contenido te vuelve a incorporar.

Pero no es aconsejable alargar la mano en demasía si no quieres que te hagan pupa. Cuando advertí que los *hombres de Harrelson* de seguridad me apuntaban con su Magnum 357, deduje que mi misión había concluido.»









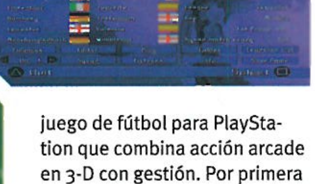
[1] En *Kick Off World* puedes jugar, jugar y gestionar, o sólo gestionar. [2] Un salto salmonil por el balón. [3] Están representados equipos de todo el orbe futbolero. [4] Los enterados en tácticas triunfan.

Simulador de fútbol multinacional con opciones de gestión

KICK OFF WORLD

[1] Según la tradición, el *manager*-jugador no gana trofeos. [2] Parece que el tal Barnsley está bien cotizado.





Género: Manager fútbol

Editor: Arcadia

Fabricante: Anco

Disponible: Junio

Anco lleva produciendo juegos de fútbol casi una década, y su serie Kick Off **se ha convertido en una marca legendaria.** PSM **habló con Saul Lees sobre la última encarnación de su juego de mayor éxito...**

Describe Kick Off World **en 100 palabras**

Puedes jugar un mundial (hay 120 equipos internacionales, y puedes jugar un amistoso o enfrentarte a hasta cuatro jugadores) o la Súper Liga (120 equipos de primera división de todo el mundo). O puedes llevar la gestión *y* jugar. Como *manager* puedes comprar, vender y transferir jugadores. Tienes control total sobre las finanzas, incluyendo la posibilidad del préstamo. Tendrás que lidiar con lesiones y tarjetas rojas/amarillas, con lo que se hace necesario alternar los jugadores de tu equipo. Debes regatear el precio de los jugadores, sobre todo aquellos que no están en la lista de transferibles. Y, claro, también habrá otros *managers* intentando comprar tus jugadores.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto antes?

Kick Off World es el primer juego de fútbol para PlayStation que combina acción arcade en 3-D con gestión. Por primera vez, puedes tomar importantes decisiones de gestión fuera del campo y seguir jugando en él.

¿Qué será lo mejor del juego?

Kick Off World crea y aumenta tensión y emoción a las mil maravillas. Hemos trabajado duro para producir un juego que te haga sentir parte de todo el proceso. Es un juego que premia tus triunfos y te castiga con severidad si fracasas.

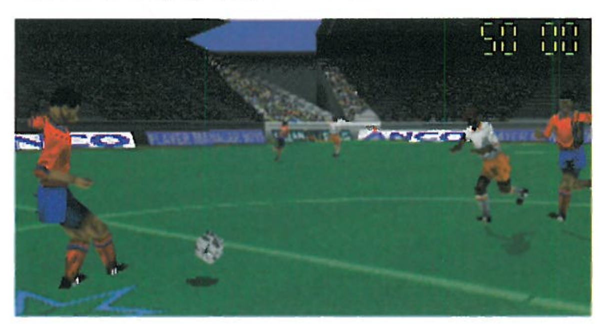
¿Por qué será mejor que cualquier otro juego?

Kick Off World te ofrece la posibilidad de dirigir un club y jugar en él. Cuando el 12 de julio acabe el Mundial y con él la expectación, la gente querrá jugar a algo nuevo y excitante.

¿Cuál es el pedigrí del equipo de Kick Off World**?**

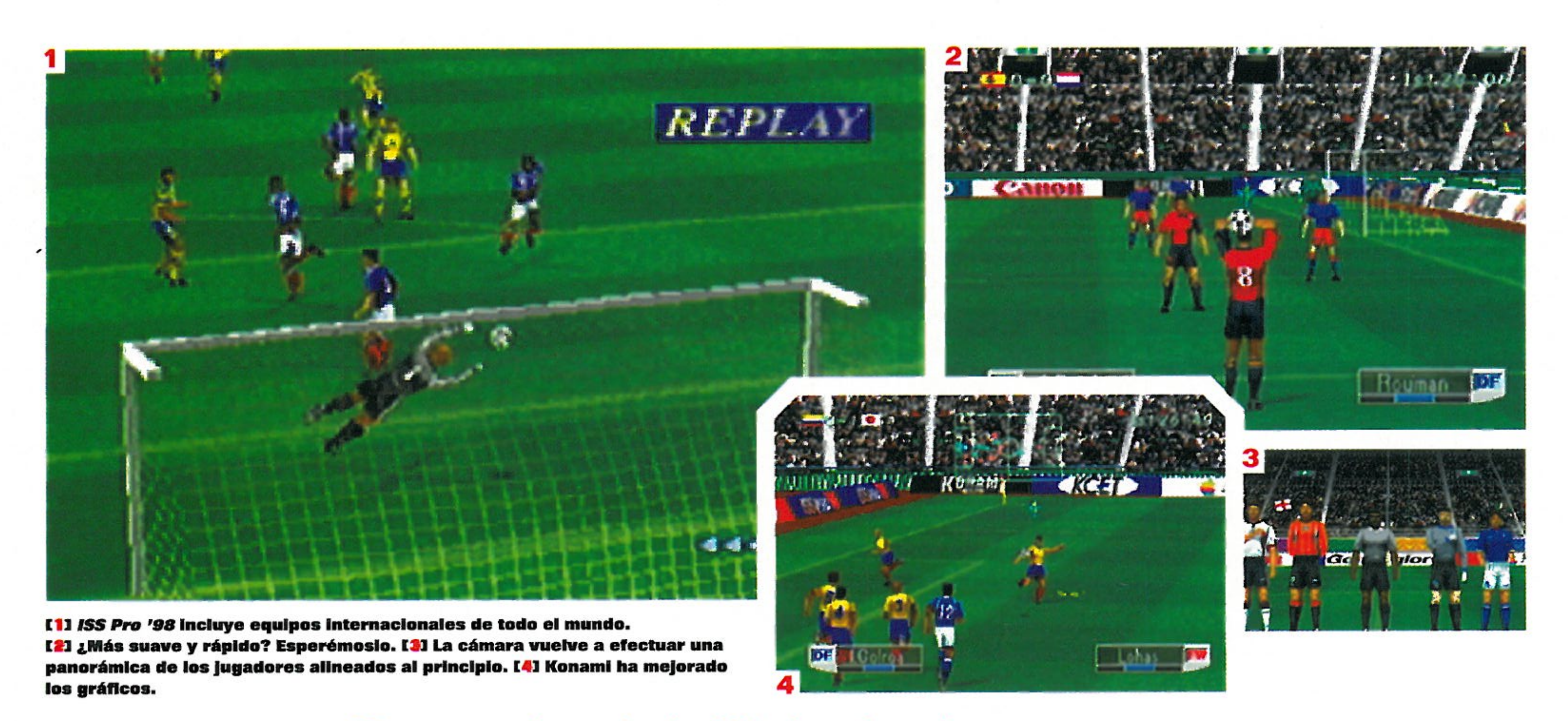
La mayoría de nuestros programadores llevan en Anco y trabajando en juegos de fútbol más de ocho años.

Si sumas su experiencia global en el campo de la programación de fútbol, serán unos 80 años.



Kick Off World **dispone de 120 equipos internacionales.**


El auténtico volante analógico / digital con pedales
PlayStation
FORMULA 1 97
V-RALLY
International Rally Championship
RIDGE RACER REVOLUTION
NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT
DESTRUCTION DERBY 2
NEWMAN HAAS RACING
Y MUCHOS MÁS
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
P.V.P. RECOMENDADO
13.990 PTAS.
MAD CATZ
PlayStation
Optional Controller SLEH-0005
También disponible para Nintendo 64 con Rumble Pack, PC y Saturn
Los logotipos y las marcas Paystation están registrados por sus respectivos propietarios
Distribuidor exclusivo en España:
MAD CATZ
SHINE STAR S.A.
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08 E-mail: shinemadcatz@hotmail.com
Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS



[1] *ISS Pro '98* **incluye equipos internacionales de todo el mundo. [2] ¿Más suave y rápido? Esperémoslo. [3] La cámara vuelve a efectuar una panorámica de los jugadores alineados al principio. [4] Konami ha mejorado los gráficos.**

El maestro japonés de fútbol vuelve a la carga

ISS PRO '98

Género: Fútbol
Editor: Konami
Fabricante: Konami
Disponible: Septiembre

Konami ya ha programado dos juegos de fútbol para PlayStation. International Superstar Soccer Pro (ISS Pro) **es hasta la fecha uno de los favoritos en** PSM, **y el a menudo olvidado** Goal Storm **tampoco estaba mal. Pero la competencia se recrudece, así que Konami se dispone a lanzar** ISS Pro '98, **una versión nueva y remozada.** PSM **habló con Tony Mott para descubrir con exactitud qué cambios se están llevando a cabo...**

Describe ISS Pro '98 **en 100 palabras**
Es la secuela del juego de fútbol para PlayStation preferido en Europa. Nuestro equipo de desarrollo en Tokio estudió qué deseaban encontrar los usuarios en una secuela e implementó tales puntos en la versión *'98*. El juego es más suave que antes, y sin duda mucho más que cualquier otro juego de fútbol en PlayStation, y estos últimos meses he jugado a un *montón* de títulos para ver a qué nos enfrentábamos. Estamos creando algo dirigido a todos los que están hartos de los juegos con licencia que no tienen lo que hay que tener. Nosotros sí lo tenemos.

¿Qué hay en la secuela que no hubiese en el original?
La animación de los jugadores es mucho más definida y convincente que antes, hay una opción para jugar con el campo a 90 grados, se ha mejorado la IA del jugador y hay montones de elementos nuevos que podremos revelar muy pronto. Además, con el primer juego la gente pareció escandalizarse un poco porque no incluía comentarios en castellano, así que nos hemos puesto manos a la obra para solventarlo. Y hemos hecho un trabajo estupendo.

¿Por qué crees que ISS Pro '98 **será mejor que los demás juegos de fútbol para PlayStation?**
Konami se toma la jugabilidad muy en serio, y tenemos más experiencia en conseguirla que cualquier otra compañía de las que pretende comercializar un juego de fútbol en los próximos meses. La experiencia cuenta muchísimo.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
No he visto ningún otro juego de fútbol para PlayStation que sea tan suave, y eso es un logro técnico considerable.

¿Qué es lo mejor de ISS Pro '98**?**
Siento repetirme, pero es SUAVE. Es rápido e intuitivo y rezuma jugabilidad. Me importa un rábano el número de licencias o lo que sea que enseñen en la caja del CD: al final lo que cuenta es la jugabilidad. Y ese aspecto lo tenemos más claro que nadie.







[1] La interfaz de juego es más o menos la misma. [2] Escoge la bandera para seleccionar a tu equipo nacional. [3] El árbitro precede a los jugadores hasta el saque inicial.

EDITOR	New Software Center	ORIGEN	Estados Unidos
FABRICANTE	GT Interactive	GÉNERO	Simulados de carreras
DISPONIBLE	Julio	JUGADORES	Uno o dos

SAN FRANCISCO RUSH

¿Podrá un juego de descarada apariencia arcade competir con los monstruos del género automovilístico? La pregunta percute en nuestra mente. La respuesta está por llegar.

Es posible enfrentarse a los gigantes del género con velocidad y golpes como bazas únicas? ¿Qué tal si a esto sumamos un pellizco de opciones, como la de uno o dos jugadores, cuatro niveles de dificultad y tres perspectivas? ¿Aportan algo nuevo al mundo de la velocidad? ¿Y si, para colmo, su factura no pasa del aprobado justo? Éstas son varias de las cuestiones que surgen con la aparición de *San Francisco Rush*, una conversión de arcade de Williams que pasó primero por N64 y que ingresará más tarde en el entorno del PC.

Cabría tener en cuenta que acaba de aparecer el mejor simulador de coches de la historia del entretenimiento doméstico, *Gran Turismo*, que ofrece un extensísimo número de coches, una conducción de lo más realista, unos gráficos alucinantes, una velocidad que despeinaría al mismísimo Mario Conde frente a la pantalla, montones de campeonatos y una lista inagotable de opciones...

¿Puede esta creación de GT Interactive competir, no ya con *Gran Turismo*, sino con *F1 '97*, *V-Rally* o con *Destruction Derby 2*, con el que coincide en varios aspectos? Como en el estupendo juego de Psygnosis, en *San Francisco Rush* también deberás conducir tu prototipo por larguísimas pistas a velocidades de vértigo al tiempo que evitas terminar como una albóndiga enlatada. Pero si en *DD2* la conducción es de marcado tono realista y la destrucción de tu vehículo significa —como ha de ser— la descalificación indiscutible, en *SFR* el realismo deja paso al arcade más puro y te permite continuar conduciendo tu bólido aun después de estirar la pata.

La cantidad y la variedad de las opciones no nos autorizan a lanzar las campanas al vuelo, y algo parecido sucede en materia de gráficos. Para ser justos, reconoceremos que lo que obra en nuestras manos es un juego inacabado, pero con cuatro recorridos diferentes de una calidad media y sólo un coche que elegir en cada nivel de dificultad, haría falta un milagro para que pueda llegar lejos en un género tan competitivo como éste.

¿El milagro? Bueno, los creadores deberían emplearse a fondo en la velocidad y dotar a *SFR* de una conducción más ajustada. Podría incrementarse el número de opciones y conseguir un mayor pulido en los gráficos.

Y si además logramos jugar contra un amigo, ya sea en modo de pantalla partida o con la opción en serie, la diversión subirá como la espuma y el título de GT se ahorrará el naufragio en las movidas aguas de la conducción y las carreras. Al menos, los textos en pantalla figurarán en castellano, lo que nunca está de más.

[1] Deslízate por las pendientes de la emblemática ciudad californiana. [2] ¿Dónde está el tranvía?



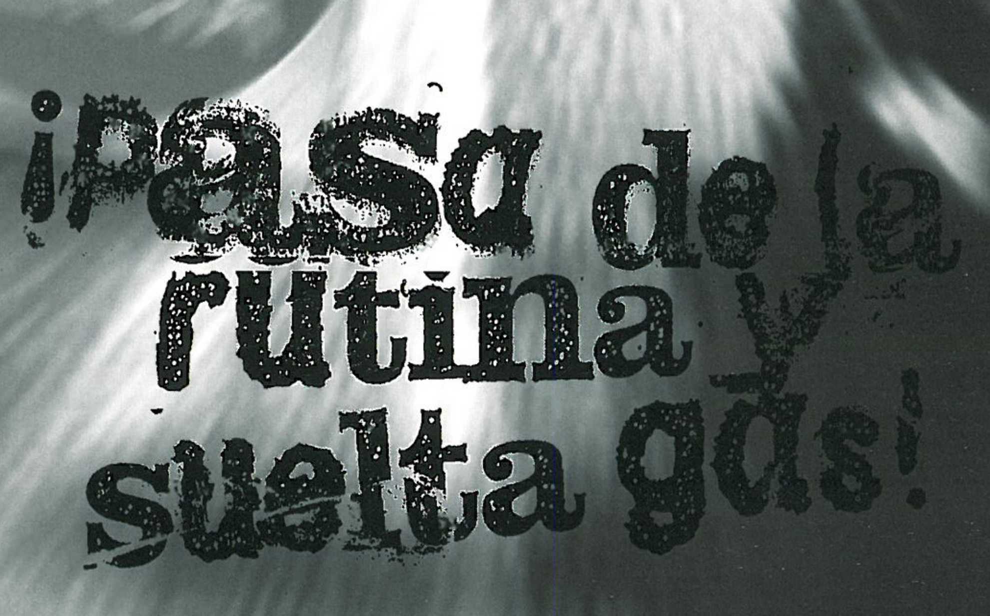
[1] A todo trapo por el Golden Gate. Menos mal que aquí no hay que pagar peaje como en la vida real. [2] ¡Endereza, que te la pegas!



LO MEJOR
- La previsible velocidad.
- Algún que otro decorado.

LO PEOR
- Pocas opciones.
- Pobre diseño de los coches.
- No aporta demasiado al género.

QUIZÁ...
GT Interactive está intentando meterse de lleno en la parrilla de cabeza de los juegos de simulación de carreras. Pero sus argumentos parecen insuficientes por el momento. La falta de opciones y la sensación de que las carreras se convierten en un sinsentido no juegan demasiado a su favor.



ROAD RASH 3D



■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Luxoflux	■ GÉNERO	Combate al volante
■ DISPONIBLE	Junio	■ JUGADORES	Uno o dos



Los años setenta, una época de deflagraciones, pánico y guerra en la carretera misil en mano. Así fue, al menos, según Luxoflux...

El (respira hondo) «juego de combate al volante basado en escenarios 3-D» es un apartado que apenas ahora empieza a hacerse un hueco en el mercado, más que nada porque el esfuerzo gráfico que representa dar vida a varios coches circulando al mismo tiempo y encima liados a tiros era demasiado para las máquinas primitivas. Esto, por supuesto, no es problema para PlayStation, como demostró en su momento la serie *Twisted Metal*. Ahora *Vigilante 8* promete llevar este género al límite.

Este *shoot 'em up* de coches, ambientado en un 1975 alternativo en el que unas bandas terroristas conducen a lo largo del sudoeste yanqui amedrentando a los ciudadanos de bien, cubre un terreno similar al de *Twisted Metal 2*. Escoges un potente vehículo entre una selección de 12 —jeeps, camiones, furgonetas y autocaravanas, entre otras cosas— y luego entras en combate contra varios adversarios. Hay 12 escenarios, desde campos de petróleo y ranchos hasta circuitos de prácticas y estaciones de esquí, todos ellos rebosantes de elementos combustibles... Puedes estrellarte contra los objetos, hacerlos volar por los aires, puedes incluso hacer estallar edificios para que los escombros se desplomen sobre otros vehículos. Es, literalmente, una explosión detrás de otra.

Y hay que ver qué selección de armas, señores. Maravillosa: misiles teledirigidos, minas, cohetes, bazookas... desperdigadas por todas partes y esperando ansiosas que las recojas y las emplees contra el primer camión que pilles desprevenido. Hemos probado una beta y ha sido la mar de emocionante perseguir a la caravana y destrozarle las puertas traseras. Sin pies ni cabeza, pero divertidísimo.

Está claro que más de uno censurará la falta de profundidad del juego, pero no siempre tenemos tiempo de sentarnos horas y horas a disfrutar de *Resident* o de *FFVII*. A veces lo que necesitas es un rato de acción frenética, y *Vigilante 8* cumple esa misión a la perfección. La tasa de imágenes por segundo es suave y constante, incluso cuando la pantalla revienta de explosiones, y la maniobra del vehículo tiene un toque sólido muy divertido. Si el juego cuenta con niveles bien diferenciados y con un buen montón de elementos de interacción, puede que logre un impacto notable en este minoritario pero entretenido género.



[1] El sistema de localización de objetivos señala las posibles víctimas. [2] «¡Maldición! Adiós al extra por no sufrir daños.» Eso de que tres coches acaben uno encima de otro no es nada raro en este juego.







[1] La mayoría de las armas provoca unas explosiones descomunales, como ha de ser. [2] Otro directo al paro. [3] «Aquí no puedes aparcar, colega.»



OPINA

LO MEJOR
- Gran cantidad de vehículos y armas.
- Escenarios interesantes, bien iluminados.
- Opción de dos jugadores de lo más compulsiva.

LO PEOR
- Un pelín limitado para los jugadores que busquen un desafío a largo plazo.

QUIZÁ...
No estarían de más unos cuantos puntos secretos o áreas ocultas, así como una mayor variedad de elementos interactivos. Así los jugadores podrían urdir trampas más elaboradas contra los demás conductores, utilizando los objetos y edificios dispersos por los fondos.


BAB'S CHARLET
Campeón de Francia de SnowBoard 1997,
Campeón Junior del Mundo ISF 1995
Asesor técnico en SNOW RACER 98
SR
SNOW RACER 98
Esquí - Freestyle - Alpine Surf - Modo 2 jugadores.
¡Descarga tu adrenalina!
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
NIDECKER
DYNASTAR
PlayStation
*Maintenant surfe ! " PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc - © 1998 INFOGRAMES
PAM Development - Rider : BAB'S Charlet - Photo : Jean-Marc Favre - Distribution exclusive

■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Supersonic Software	■ GÉNERO	Juego de carreras
■ DISPONIBLE	Junio	■ JUGADORES	Uno a cuatro



¿Cuatro individuos sentados en un sofá farfullando, sudando y riendo como histéricos?... No, no están viendo *El semáforo*, están jugando a *Circuit Breakers*.

Una pantalla repleta de cochecitos que corren a toda pastilla a lo largo de un sinuoso circuito equivale por lo general a hablar de *Micro Machines V3*, y lo cierto es que *Circuit Breakers* admite tal comparación sin salir mal parado. Cada tanto surge un título del montón que lo único que pide es que se lo juegue en grupo. Uno de ellos fue *Worms*, y *Circuit Breakers* reúne todos los puntos para convertirse en nuevo catalizador de nervios, carcajadas irreprimibles y audaz uso de la blasfemia.

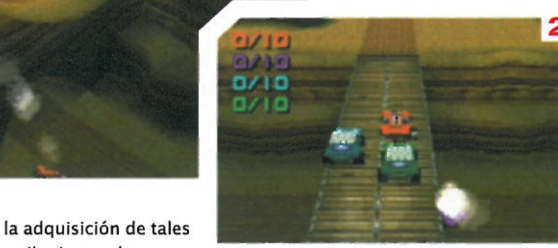
Si bien es similar en jugabilidad a *Micro Machines V3*, en el aspecto gráfico *Circuit Breakers* es muy superior. Los coches son más grandes y poseen muchos más detalles, y además la variada selección de circuitos está impregnada de texturas y atractivos efectos de luz. Una cámara aérea sigue la acción con fluidez mientras los endiablados automóviles hacen lo posible para expulsar a sus rivales de la pantalla, o para tirarlos por un precipicio y ver cómo se incendian en la inevitable explosión. Pero, mira tú por dónde, resulta que esta actividad es parte esencial del juego. Si lo que te va son las carreras puras y duras, olvídate de *Circuit Breakers* ahora mismo, pero si te atrae mortificar un coche al tiempo que pretendes salir ileso de la experiencia, ya puedes ir buscando el casco y los guantes...

Como era de esperar, los circuitos están atestados de *power-ups* con varios grados de efectividad. Y, para ser criticones, diremos que la ambigua naturaleza de algunos de estos *power-ups* (sobre todo el coche gigante y las ruedas raras) resulta algo decepcionante, porque la adquisición de tales artilugios suele hacerte perder el control de forma espectacular y acabas hecho chatarra. Las armas mortales serían un complemento mucho más útil.

Al margen de estas quejas, hay que decir que la acción se desarrolla a buen ritmo y la curva de aprendizaje está bien concebida: puedes empezar en un circuito ovalado al estilo Scalextric. A medida que avanzas, los circuitos se vuelven cada vez más disparatados e incluyen ciudades, pistas de hielo, canales y varios niveles situados en el desierto que resultan la mar de cómicos. Todo esto discurre al ritmo de una banda sonora de música tecno que te martillea el cerebro con tesón.

El modo para un solo jugador es correcto, pero no consigue inspirar el mismo entusiasmo que la opción para varios jugadores. El juego estaría completo si contara con un MultiTap y un puñado de colegas. *Circuit Breakers* no es *Gran Turismo*, pero es súper divertido.

Un mini inflado, un bólido a la antigua y en el medio un coche de elegancia exagerada. En resumen, coches de comedia.



[1] Admirar las estupendas texturas durante demasiado tiempo puede acabar en desastre. [2] Si calculas mal la distancia del borde del puente, ya puedes ir pensando en el desguace.



⊕ LO MEJOR

- Juego muy veloz y divertido en su opción para varios jugadores.
- Circuitos muy bien detallados y coches cómicos.
- Efectiva banda sonora de música tecno.

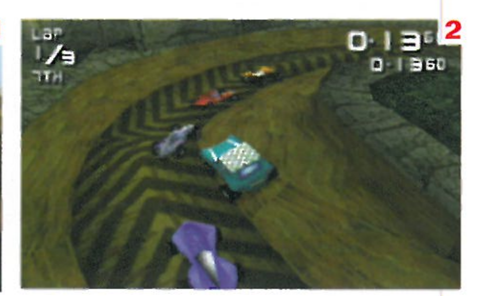
⊖ LO PEOR

- Los *power-ups* no están bien definidos y causan más problemas que beneficios.

QUIZÁ...

Pocas críticas. Sería una buena idea contar con una selección de coches más amplia. Los iconos de los *power-ups* podrían ser algo más variados en su aspecto. Pero, en general, sólo pueden hacerse objeciones menores.





[1] Los jugadores luchan por una buena posición como ciervos que pelean por los favores de una atractiva gacela. [2] ¿Otra vez los últimos? ¿Qué hemos hecho para merecer esto?

■ EDITOR	**New Software Center**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Probe**	■ GÉNERO	**Aventura de acción**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno**



¡Benditas y lucrativas licencias! New Software está al fin lista para publicar un derivado de Batman & Robin, y tiene más facetas que el batcinturón.

[1] Batman se persona para frustrar el robo de joyas de Mr. Freeze. [2] A Mr. Freeze no le hace gracia la interrupción. ¡A pelearse tocan!



Hacerse cargo de una conversión de película debe tener sus pros y sus contras para una compañía de software: por un lado están las —en potencia— enormes ventas; por el otro están los montones de fanáticos del film quejándose de que tu juego no tiene nada que ver con la peli. Con las trilogías de *Die Hard y Alien,* Probe ha logrado hasta ahora pasar por tan pantanoso terreno con paso firme. Pero, ¿qué hay de *Batman & Robin?*

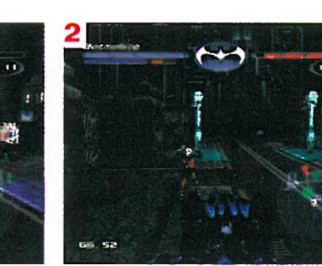
En lugar de optar por producir una aventura de acción en tercera persona o un *beat 'em up,* el equipo ha efectuado ambas cosas, y se ha atrevido con un elemento de conducción y de varios subgéneros más. También figura un reloj en tiempo real que no se detiene en todo el juego, y esto divide la función en tres noches distintas. Si para entonces no has frustrado los planes de Mr. Freeze, Poison Ivy y Bane, todo habrá acabado para el Caballero Oscuro.

Por supuesto, lo complicado es desbaratar dichos planes. Lo intentarás de un modo muy similar al del propio Batman: conducir el batmóvil, buscar responsables, escenas del crimen y escondrijos secretos, y volver luego a la batcueva para analizar las pistas. Éstas se presentan bajo gran cantidad de formatos. Por ejemplo, al principio del juego ya hay dos mitades de un póster en la memoria de la batcomputadora. Al manipular estas partes en la pantalla, te enteras de que Mr. Freeze pretende robar en el museo de Gotham. Al batmóvil...

En muchos sentidos, *Batman & Robin* es un cruce entre *Resident Evil, Tomb Raider y Fighting Force.* Aparte de las pesquisas, hay malos a los que zurrar (mediante una interfaz de combate bastante completa) y vehículos enemigos contra los que correr y a los que disparar. En Probe parecen dispuestos a incluir tantos elementos del film como puedan: puedes incluso metamorfosearte en cualquiera de los tres héroes para emplear movimientos, artilugios y habilidades especiales.

Por los visto, en el juego pasa de todo y el jugador tiene mucho donde hincar el diente. Además, los gráficos dispensan la atmósfera adecuada, con amenazadores edificios góticos e interiores sombríos.

Nuestra única preocupación es que, al intentar abarcar tantos géneros, Probe acabe por no dominar ninguno. Sin embargo, si *Batman & Robin* logra combinar los satisfactorios *puzzles de Resident Evil* con la acción desenfrenada de un *beat 'em up,* será uno de los juegos el año.



[1] Gotham está llenita de villanos. [2] Te encontrarás con muchos de ellos sin querer.



LO MEJOR

- Excelentes modelos en 3-D de Batman y sus colegas en la lucha contra el crimen.
- Jugabilidad variada.
- Sigue el film de cerca.
- Se desarrolla en tiempo real.

LO PEOR

- Quizá intenta contener demasiado.
- El sistema de lucha es incómodo.

QUIZÁ...

Hasta ahora Probe ha tenido éxito con sus conversiones de película, pero *Batman & Robin* parece un poco tosco de momento. Los controles son de una complejidad increíble, los escenarios, un pelín demasiado oscuros y las luchas, difíciles de manejar y poco convincentes. No obstante, la jugabilidad y la fuerza de los personajes obtendrán al fin el éxito deseado.

■ EDITOR	**New Software Center**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Rage**	■ GÉNERO	**Deportes futuristas**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno a dos**



¿Puede *Dead Ball Zone* entronizarse como el simulador deportivo del próximo milenio? Hay que ver lo que se logra con un poco de violencia extrema...

1



2



3

[1] ¿Te imaginas dando una patada en la entrepierna a un jugador contrario antes de que marque un gol? Pues sí, en *Dead Ball Zone* es posible. [2] ¿Será un nuevo *Speedball*? [3] En términos gráficos, *DBZ* no tiene nada que envidiar a ningún juego.

D*ead Ball Zone* está llamado a convertirse en el mejor simulador de deportes futurista de cuantos se han creado para PlayStation. El deporte en cuestión consiste en una mezcla de baloncesto y fútbol, aunque *Dead Ball Zone* toma prestadas casi todas sus reglas del balonmano. Los partidos se disputan en una pista rodeada de muros, en cuyos extremos se sitúan dos porterías. El objetivo básico del juego es marcar más goles que tu rival antes de que se agote el tiempo establecido, usando la fuerza bruta y un arsenal de armas determinado. En el suelo de la cancha se han señalado zonas de gol de uno, tres y cinco puntos, que se conceden en función del lugar desde el que se efectúa el lanzamiento.

APALEADO

El control que se ejerce sobre el equipo de ocho jugadores es simple, pero innovador. *Dead Ball Zone* puede ser tan fácil o difícil como tú desees, puesto que depende de cómo te las apañes con los botones (dos) para realizar placajes, pases y lanzamientos. Hay otros tipos de jugadas y puedes ganar altura sujetando el joypad en la posición adecuada. Lo que más abunda son los pases constantes mientras el oponente de turno trata de recuperar la pelota, y es aquí cuando las cosas empiezan a complicarse un pelín...

Al principio las entradas entre los adversarios son inocuas, pero las combinaciones de botones que puedes ejecutar cuando un rival se acerca dan pie a movimientos no muy limpios. Entre éstos figuran las patadas en partes nobles, derribos al estilo *Tekken* y cabezazos, todos aderezados con repulsivos efectos sonoros.

Si fallas una entrada, tienes seis armas a tu disposición: pistolas, bombas y motosierras, por ejemplo. Contemplar cómo se persiguen entre sí los jugadores sierra en mano o cómo hacen explotar sus bombas los rivales confiere al juego un toque táctico nada desdeñable. Y además, resulta la mar de divertido. La consecuencia lógica del uso de bombas y entradas violentas es que los jugadores sufren un desgaste tremendo, de modo que los partidos se dividen en cuartos. Así, los servicios de urgencia y las sustituciones pueden hacer acto de presencia. Con su atractivo desafío y su inmediata jugabilidad, *Dead Ball Zone* se acerca mucho más que ningún otro al simulador de deporte futurista que uno podría esperar. La acción es rápida y adictiva y, cuando aprendes a realizar movimientos complementarios, el juego ofrece mucho más que la simple rutina de pasar y lanzar. De hecho, pese a lo inhóspito y apocalíptico que se ha pintado el escenario en el que se desarrollan los partidos, *Dead Ball Zone* demostrará que el futuro que aguarda a PlayStation es esplendoroso.

1



2



[1] Puedes guardar tus equipos en la tarjeta de memoria para futuros partidos. [2] La pantalla de opciones está que revienta de posibilidades.



LO MEJOR

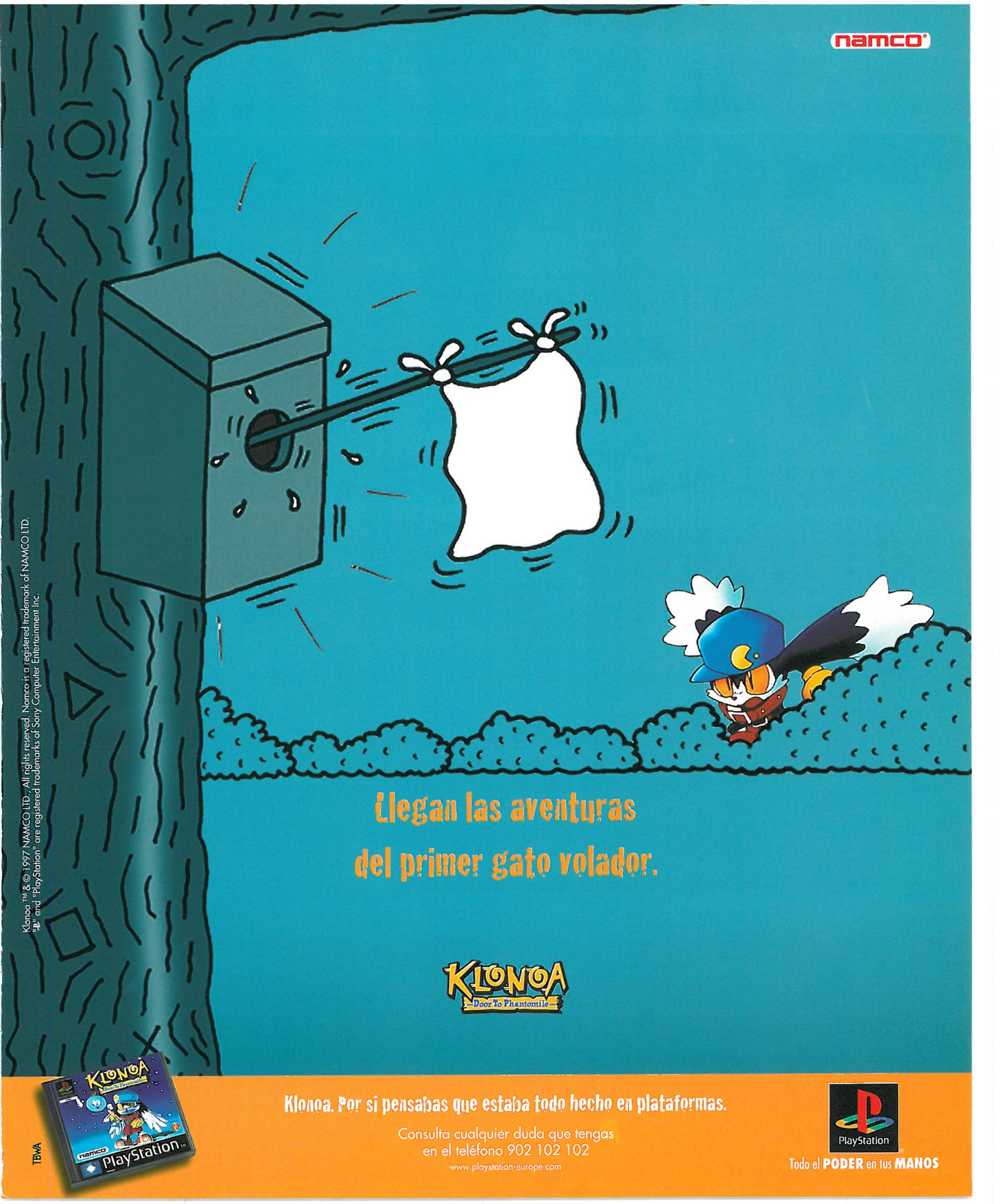
- Gráficos excelentes.
- Buena selección de armas y *power-ups*.
- Un juego de deporte futurista que puede sustituir al envejecido *Speedball*.

LO PEOR

- Por tradición, el argumento de los simuladores de deportes futuristas es bastante pobre.
- Algunos pueden encontrarlo difícil.

QUIZÁ...

En términos gráficos, *Dead Ball Zone* cuenta con todas las posibilidades de superar a la mayoría de los juegos PlayStation. Los movimientos de los jugadores son fluidos y la pista rebosa espléndidos detalles. Solemos mostrarnos un poco escépticos con los juegos de deportes futuristas porque son muchos los que han decepcionado, pero *DBZ* nos hace albergar grandes esperanzas...


namco
Llegan las aventuras
del primer gato volador.
KLONOA
Door To Phantomile
Klonoa. Por si pensabas que estaba todo hecho en plataformas.
Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
Klonoa ™ & © 1997 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

PrePlay

■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Z-AXIS	■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno o dos



MUNDIAL '98

70 equipos internacionales auténticos, 1.750 jugadores con nombre y clasificación. Éste podría ser el juego de fútbol con más detalles de todos los surgidos para PSX.





[1] Z-AXIS ha creado pequeñas imágenes en alta resolución de la cara de todos los jugadores de Inglaterra. [2] Además, el equipo artístico se puso en contacto con las respectivas federaciones de fútbol para asegurarse de que los detalles del equipamiento eran correctos. [3] Es Ronaldo, y es rápido, muy rápido. [4] La estupenda celebración del «molino de viento». [5] David Seaman.



Has echado un vistazo al vídeo *Three Lions* incluido en nuestro CD? Es un material de lo más emocionante, apoyado por un descomunal *One Honored Mile Hogh City* del grupo Ocean Colour Scene. En el CD del mes próximo encontrarás una demo jugable.

LOS DISEÑADORES HAN CREADO IMÁGENES EN ALTA RESOLUCIÓN DEL ROSTRO DE CADA JUGADOR INGLÉS

Three Lions (conocido en España como *Mundial '98*) es el juego oficial de la selección inglesa de fútbol y, como explica Dan Hauser, productor asociado, los jugadores se reconocen en cuanto aparecen en escena. «Hemos incluido a todos los jugadores ingleses en el juego. Los artistas de Z-AXIS han empleado fotografías de la revista *World Soccer* para recrear las caras de cada uno de los jugadores en alta resolución».

Naturalmente, el que más se hace notar es Paul Schales, gracias a su melena pelirroja. Otros jugadores destacan por su aspecto o por su comportamiento. Hauser da más detalles: «Se han desarrollado en gran manera los elementos básicos, como el color de la piel o el tipo de peinado, pero además se ha invertido un gran esfuerzo en mantenerse fiel al temperamento de cada jugador. Por ejemplo, un jugador como Stoichkov, de Bulgaria, parecería extraño si se le viese con una sonrisa en la cara, así que en nuestro juego aparece con su clásica



[1] Uno de los seis ángulos que ofrece el juego. [2] *Made in Spain.*

Mundial '98

[1] Este equipo va a empatar y luego ganará en la tanda de penaltis. [2] Los chicos de Brasil. [3] Después del calentamiento, los jugadores posan para una foto de equipo. [4] ¿Qué tal funcionan los lanzamientos con objetivos? [5] Resultados realistas. [6] Más de 70 selecciones.

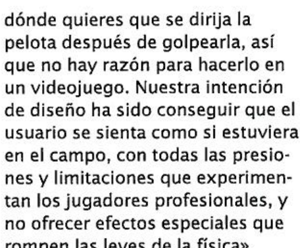












Z-AXIS HA RENUNCIADO AL *AFTERTOUCH* Y HA OPTADO POR LOS LANZAMIENTOS CON OBJETIVO.

expresión de ceño fruncido. Mirándole a la cara, puedes darte cuenta de que siempre está dispuesto a discutir con el árbitro los mínimos detalles de su última jugada».

La indumentaria de cada selección es completamente actual. Z-AXIS ha contactado incluso con las federaciones de fútbol de los distintos países para comprobar si han efectuado algún cambio de cara a la Copa del Mundo. «En realidad, el reto que dio impulso al esfuerzo artístico realizado en *Mundial '98* fue conseguir que el jersey del portero Jorge Campos fuese tan increíblemente feo y chillón como lo es en la vida real. Todo lo demás quedó en segundo plano».

Gráficamente hablando, *Mundial '98* no es tan bonito como *FIFA '98*. Los polígonos son un poco menos redondeados, lo que confiere al juego un aspecto más angular, muy en la línea de *ISS Pro*.

Tal vez la diferencia mayor entre *Mundial '98* y el resto de los simuladores de fútbol para PlayStation sea la posibilidad de efectuar lanzamientos a un objetivo concreto. Z-AXIS ha renunciado a la popular opción del *aftertouch* y ha empleado un nuevo tipo de golpe. «Nuestro juego es el primero que permite al usuario apuntar hacia donde quiere disparar», afirma Houser. «Claro que todo dependerá de la habilidad para disparar del jugador que esté efectuando el chute. Shearer es mucho más preciso en sus lanzamientos que Gary Neville. En cuanto al *aftertouch*, en el fútbol real no puedes decidir dónde quieres que se dirija la pelota después de golpearla, así que no hay razón para hacerlo en un videojuego. Nuestra intención de diseño ha sido conseguir que el usuario se sienta como si estuviera en el campo, con todas las presiones y limitaciones que experimentan los jugadores profesionales, y no ofrecer efectos especiales que rompen las leyes de la física».

Otro elemento que agradará a los aficionados al fútbol es el conjunto de cualidades realistas de cada jugador. Con la ayuda estadística de la revista *World Soccer*, Z-AXIS ha reunido combinados de 25 jugadores para los 70 equipos incluidos en el juego. Los 1.750 jugadores internacionales están clasificados en 16 categorías, entre las que figuran habilidad, velocidad, agresividad, disparo y regateo, en conjunto una enorme tarea. Si a todo esto sumamos los clásicos equipos ocultos (Inglaterra '66 y Brasil '70, entre otros), reuniremos todos los ingredientes para un simulador de fútbol más que decente.

El destino de *Mundial '98* dependerá de si los jugadores se aficionan o no a los lanzamientos con objetivo, y de la mejoría que imponga *FIFA: Copa del Mundo Francia '98* sobre su predecesor. Pronto podrás juzgar por ti mismo...







[1] Los diseñadores han pensado en todos los detalles. Incluso han pensado en la calvice del búlgaro Lerchov. [2] Puedes hacer que el jugador que lanza el córner coloque la pelota en el mejor lugar del área pequeña. [3] Tres hombres y un destino: hacerse con el balón. ¿Quién se llevará el gato al agua?



LO MEJOR

- El sistema de chute con objetivo creado por Z-AXIS es un elemento innovador.
- No falta un detalle.
- Controles fáciles de aprender.

LO PEOR

- La pelota es demasiado pequeña.
- Tal vez Inglaterra no gane la Copa del Mundo.

QUIZÁ...

Los tres ingredientes más importantes de un juego, sea cual sea su género, son la jugabilidad, la jugabilidad y la jugabilidad. *Mundial '98*, pese a que no conseguirá grandes elogios por sus gráficos, cuenta de sobras con los tres ingredientes citados, así que debería convertirse en un éxito.

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS.

CARDINAL SYN



Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com

Traducido al castellano.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

PARA

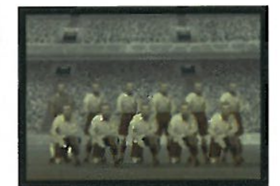
¿PARA



Selecciona cualquiera de los jugadores de los 32 finalistas, con los colores de su país, mientras participas en Francia 98. Juega en las 10 sedes oficiales de la Copa del Mundo, incluyendo el conocido Stade de France, y lleva tu país a la Final.



Jugabilidad de la Copa del Mundo en línea con el espectáculo del Mundial. Aumenta el ritmo de juego para elevar la acción y cambia estrategias en tiempo real. Haz uso de la táctica del fuera de juego, con desmarques por las bandas buscando pases precisos hacia los goleadores.



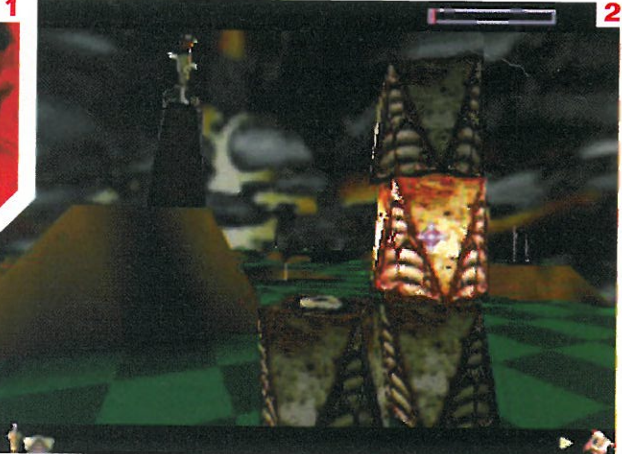
Consigue el trofeo para acceder al modo Clásicos de la Copa del Mundo. Vuelve a una época en la que los balones pesaban más que los jugadores y revive las grandes finales de la Copa del Mundo.

EDITOR	Psygnosis	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Hookstone/ No Name	GÉNERO	Estrategia
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno

sentinel returns

Un viaje de succión de energía a través de extraños paisajes extraterrestres... Demos la bienvenida a la nueva versión de Sentinel, el clásico de los años ochenta.





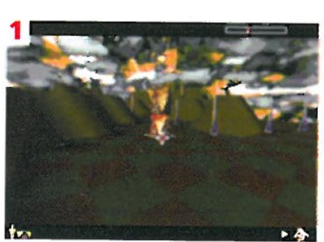
[1] Un centinela del pasado. [2] Montañas escarpadas se combinan con luminosos horizontes para crear un extraño paisaje extraterrestre.

La década de los ochenta se ha convertido en una fuente inagotable de ideas para los fabricantes de juegos. El último de ellos en entrar en acción ha sido la compañía británica Hookstone. Gracias a ellos, los jugadores de PlayStation disponen ya de una nueva versión de *Sentinel*, el legendario juego para Commodore 64.

El juego consiste más o menos en lo siguiente: controlas una «cosa» que puede ocupar «cuerpos» de robots (mudándose de uno a otro) a lo largo de una serie de extraños paisajes alienígenas. El objeto del juego es llegar a la parte superior del área de juego, absorbiendo la energía de árboles y rocas, y empleando esta energía para ascender. En la parte más alta de cada paisaje, un Centinela —algo así como un enemigo— vigila cualquier punto del entorno que se desplace y pierda energía. Si te ve, tendrás que encontrar un escondite lo más rápido posible para evitar que succione toda tu energía. Si consigues ser tú el que se la absorbe, habrás ganado. El problema es que hay 665 niveles más que completar...

Puede que todo esto te suene raro, pero es que se trata de un juego raro. Cuando el título original surgió hace diez años, no había nada parecido, y sigue sin haberlo. Esto es precisamente lo que animó a John Cook (director general de No Name Games, la productora de Hookstone) a implicarse en una actualización: «En mi opinión, *Sentinel* fue el primer juego de realidad virtual de la historia», afirma entusiasmado. «Convirtió la pantalla del ordenador en una ventana abierta a un mundo que debías reconstruir en tu mente. La combinación de esta intensidad única con el estilo revolucionario de la jugabilidad hará que nuestra secuela se convierta en un clásico inmediato».

Hay, en efecto, algo revolucionario en *Sentinel* y su secuela. El juego se fundamenta más en la paranoia y la tensión que en explosiones y disparos. Además, supone un nuevo concepto de la estrategia, un género cada vez más popular gracias a la serie *C&C*. ¿Queda alguna duda sobre el juego? John Cook intenta disiparla con esta explicación: «Imagina que el autor de *Candyman* entra en una clase de disección de Biología». Ya ves, tan claro como el barro.





[1] Los objetos están rellenos de sabrosa energía que sorber. [2] Yo soy el rey del castillo y tú eres un maldito villano...



LO MEJOR

- Jugabilidad totalmente innovadora.
- Paisajes capaces de crear atmósfera.
- 666 niveles.

LO PEOR

- Los jugadores actuales pueden encontrarlo algo confuso y lento.

QUIZÁ...

Dado que este juego se basa en un concepto tan extraño, Hookstone habría hecho bien en incluir un nivel de aprendizaje que enseñara a los jugadores el proceso de ascender por un paisaje. La variedad de los escenarios constituye también un elemento importante a la hora de mantener la atención de los usuarios de PSX. Por lo demás, este juego será perfecto para aquellos que estén hartos de correr de un lado a otro y disparar a diestro y siniestro. La cuestión es: ¿cuántos jugadores pertenecen a esta categoría?

Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono **902 102 102**

www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**



Cardinal Syn

¿Por qué visten algunos de cuero y metal? Una de dos: o bien trabajan en altos hornos o bien se dedican al *heavy metal*. Bueno, también hay quien se viste así para combatir...

Imagina por un momento que el autobús de los *beat 'em up* sale de la terminal. En el asiento de atrás se encuentra *Tekken 2*, con cazadora de motero y echando una calada. El joven *Bushido Blade* se sienta por el centro, venga a arrancarle patas a una araña. Al lado del profesor está *Master MK Mythologies*, el chuleta de la escuela. Y en ese momento sube el nuevo, *Cardinal Syn*. ¿Qué lugar escogerá entre semejante cuadrilla?

Este título de golpes y tajos, de la casa Kronos, está tan cerquita que casi podemos percibir el olor de los pantalones blindados. Su argumento es, como toca, bonito y vago: el caos domina las tierras (¿qué tierras?); entonces aparece un druida barbudo con un libro de secretos (¿qué secretos?); luego consigue que cese la lucha entre los clanes y se establece la paz durante una temporada; después se larga y todo el mundo empieza a tirarse los trastos a la cabeza otra vez; entonces surge una secuencia de vídeo en la que aparece una mujer, organiza un torneo, mata al vencedor y se sienta en una torre con un montón de espadas. Y ahí es donde entras tú.

EL CAOS DOMINA LAS TIERRAS, Y ENTONCES APARECE UN DRUIDA BARBUDO CON UN LIBRO DE SECRETOS.





[1, 2] Hasta los hombretones con pantalones de acero aprenden a retirarse cuando Syn se desmelena.

Ocho personajes medievales y dos jefes finales pueblan el juego. Por supuesto, todos tienen un manejo diferente y sus propios movimientos especiales. Para rematarlo, hay diversos escenarios de fantasía y decorados interactivos. Éstos consisten en cajas que contienen *power-ups*, objetos móviles como las carretillas de carbón, bajo cuyas ruedas puedes arrojar a tu agresor, y fosos ardientes, muros de pinchos, lava y paredes que disparan dardos.



[1] Los entornos de lucha de *Cardinal Syn* son detallados, pero no del todo llamativos. [2] El mapa sencillo muestra tus victorias. [3] El peso de las intimidades de Mongoro resulta fatal. [4] Un mago y un libro de magia, seguro.

Tu movimiento en esta fase inicial es tan limitado que dan ganas de morirse. No puedes saltar sobre un oponente para girarte después y atacar, y si te alejas al máximo de tu rival se produce una rotación automática de luchadores para que sigan estando uno frente a otro.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Kronos**	■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

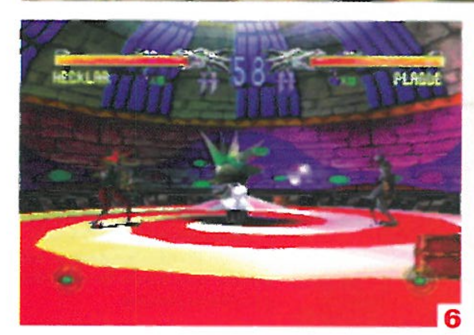
[1] Finkster se abandona al fetichismo pédico... [2] ...antes de que lo pateen por toda la sala. [3] Vaya corte se lleva el pobre Finkster. [4] Syn, tan encantadora como letal. [5] Hecklar, el payaso medieval de estúpido ropaje. [6] El dominio de Hecklar, una chillona sala giratoria.

1


2


4

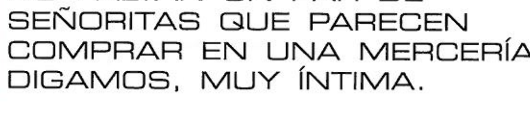

3

6



5



Bueno, ésta es una versión alfa: con un poco de suerte...

Los contendientes se dispensan en frascos de todo tipo: desde el pequeño bufón Hecklar (que guarda un asombroso parecido con otro arlequín de PlayStation) a McKrieg, un gigante peludo embutido en un traje integral de cuero. No faltan un par de señoritas, claro, que por lo visto compran en una mercería, digamos, muy íntima, y también encontrarás a un individuo malcarado que responde al nombre de Plague, un señor de andares peculiares. Pero no se trata del grupo de feos más terrorífico que hayan visto nuestros ojos.

Todos los combatientes están armados con hachas, espadas, lanzas o... una vara con cascabeles (adivina quién). Como suele pasar, el compañero del hacha puede hacer mucha pupa pero es más lento que el caballo del malo, mientras que las señoras son ágiles pero parecen menos resistentes. Casi se nota el peso de las armas de acero, descomunales, y es pero que muy satisfactorio entrechocarlas o hacerlas rechinar contra las paredes.

Te desplazas por el juego gracias a un mapa que representa el territorio de cada luchador. Vence dos veces a un enemigo y avanzarás: nada sorprendente. De hecho, las sorpresas son algo de lo que *Cardinal Syn* carece en esta fase; aparte, claro está, del movimiento especial de Mongoro: no se suelen ver damiselas derribadas por la flatulencia de un caballero. A excepción de esto, no parece que haya ninguna innovación despatarrante. El decorado interactivo es un concepto interesante, pero no estaría mal que el enemigo también pugnara por los mismos *power-ups*. Además, a la jugabilidad no le iría mal algún retoque: en esta versión puedes llegar al final del juego con sólo emplear tres movimientos.

Cardinal Syn pretende brindar tremendos moretones, sangre a chorros y personajes bobos con *shorts* de cuero. Por desgracia, unos taparrabos resultones no hacen un buen juego. *Cardinal Syn* necesita pulir su hacha: *Tekken 3* está en camino.

1


2


[1] Los chavales se encaran, listos para agredirse mútuamente. Pero McKrieg no está preparado para... [2] ...el movimiento especial rasga-pantalones de Mongoro.



⊕ LO MEJOR

- **Jurarías que las armas de acero son capaces de arrancarle el espinazo a alguien.**
- **Los escenarios de lucha están bien diseñados y tienen un apropiado aspecto fétido.**
- **Algunos de los personajes flacos son divertidos sin querer.**

⊖ LO PEOR

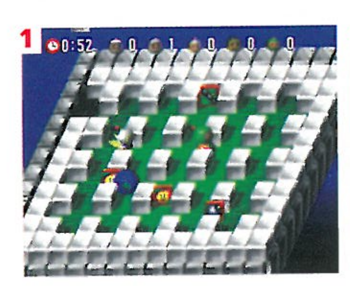
- **Ahora mismo es demasiado fácil zurrar a todos con el mismo movimiento.**
- **El decorado interactivo no es tan relevante para la jugabilidad.**
- **Tus movimientos son limitados.**

QUIZÁ...

Tendría que hacerse del juego algo mucho más difícil, y sería mejor que se incluyesen *power-ups* más diversos: armas invencibles, por ejemplo, disponibles tanto para ti como para el personaje de la CPU. Más personajes a los que rebanar sería un plus, así como un mayor número de escenarios.

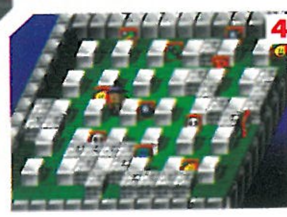


Tic, tac, tic... ¡boum! Hudsonsoft, uno de los principales fabricantes nipones, ha basado un juego entero en esta frase de cuatro palabras...









[1] Es muy fácil navegar por el elemental escenario del modo batalla. [2] Pero esta variación, algo más compleja, presenta una plataforma flotante desde la que atacar al resto de los jugadores. [3] Esta pantalla es muy divertida. Unos símbolos en el suelo aceleran o frenan el paso de los bombermans. [4] Cuando un jugador cae víctima de una explosión sus *power-ups* salen despedidos por todas partes.

Hace mucho tiempo (unos ocho años o así), los desarrolladores no se mortificaban con lo que los expertos en marketing denominan «entornos 3-D en tiempo real». Diseñaban, la mar de felices, juegos en 2-D y no les parecía que estuvieran cometiendo un pecado capital. Aquéllos eran los tiempos de la serie *Bomberman*, de Hudsonsoft, una colección de títulos multijugador para SNES muy adictivos... pero en 2-D. Si volvieran a aparecer en el mercado, los polígonos de Lara se rasgarían la camiseta. Pues bien, será mejor que se vayan preparando...

La premisa del juego es muy sencilla. Controlas a un hombrecillo que se pasea por un paisaje en 2-D soltando —tal cual— bombas. Estas bombas explotan a los tres segundos, lo que da tiempo suficiente al coleguilla para largarse antes de la detonación. Nuestro hombre se desplaza entre dos tipos básicos de escenario: bloques sólidos, que son indestructibles (por lo que constituyen un buen refugio), y bloques «blandos» que estallarán en pedazos si les sorprende una explosión. Cuando un escenario blando salta por los aires, suelen aparecer en su lugar uno o varios *power-ups*, ideales para vitalizar al bomberman. En las versiones previas del juego, este escenario prestaba sus servicios en ambos modos de juego: normal y batalla. *Bomberman World* cuenta con estos dos y con uno nuevo llamado «desafío», pero es el súper entretenido modo de batalla el que todo el mundo prefiere. Esta pequeña joya llega a situar hasta cinco bombermans en una sola pantalla, cuatro de los cuales pueden controlar idéntico número de jugadores mediante el MultiTap. La cuestión es convertirse en el último bomberman que quede vivo, así que se desata una diabólica competición de estrategia, violencia y rapidez para hacerse con los mejores *power-ups*. Bajo una estructura de juego poco sofisticada a primera vista encontrarás, como ocurría con *Bust-A-Move 2*, decenas de estrategias a las que acogerte. Acorralar mediante explo-





[1] Las batallas las gana el que queda el primero de los tres o cinco participantes. [2] Hay un montón de personajillos encantadores.

LA CUESTIÓN ES CONVERTIRSE EN EL ÚLTIMO BOMBERMAN QUE QUEDE VIVO: SE DESATA UNA DIABÓLICA COMPETICIÓN.

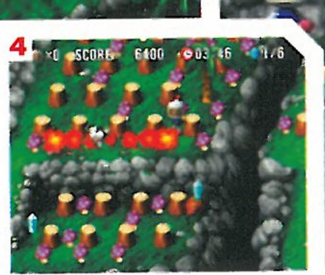
■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Hudsonsoft	■ GÉNERO	Explosiones
■ DISPONIBLE	Julio	■ JUGADORES	Uno/dos

[1] En modo normal, los mundos finalizan con un enemigo. Éste de aquí asienta sus posaderas sobre un limón ambulante. [2] ¡Enciende la mecha y corre! [3] Cada etapa forma parte de un viaje para buscar al malo de final de nivel. [4] El nuevo diseño del escenario mediante múltiples capas enriquece el juego. [5] ¿Qué demonios es eso?









siones o aprovechar al máximo las posibilidades de los distintos *power-ups* son algunos de los elementos que han hecho de la serie *Bomberman* un conjunto tan adictivo.

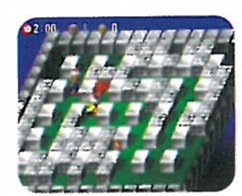
Pero, ¿qué hay de la versión para PlayStation? Bueno, *Bomberman World* conserva la mayoría de los *power-ups* de los juegos anteriores de la serie, añade unos cuantos y desecha algunos de los experimentos más controvertidos de los últimos títulos *Bomberman* para SNES. Sin embargo, el cambio más evidente es gráfico. Hudsonsoft ha actualizado el aspecto del juego dejando a un lado el diseño en 2-D, ya desfasado, en favor de un ligero enfoque isométrico. Este cambio no sólo consigue que el juego adquiera un aire más actual, sino que confiere una nueva faceta a su jugabilidad. Así, los bombermans ya pueden luchar en diferentes niveles, y no sólo sobre un suelo plano.

Los que prefieren jugar solos disponen de las opciones normal y desafío. La opción normal funciona como un juego de plataformas. Debes luchar a través de cinco mundos distintos (cada uno con varias etapas), aniquilando malos y recogiendo cristales. Cada uno de ellos cuenta con un enemigo final, casi todos con una pinta de lo más rara y muy difíciles de abatir, así que el jugador solitario tendrá cuerda para rato. El modo desafío es una variación del normal. Sólo dispones de una vida para superar el mayor número posible de pantallas en un período de tiempo muy limitado.

Bomberman World posee un atractivo indiscutible como título para varios jugadores, pero es difícil predecir la trascendencia de esta versión para PlayStation. Los gráficos de alta resolución son frescos y simpáticos, y parece que todo lo que llevó esta serie a la fama sigue presente. De hecho, diríamos que *Bomberman World* constituye una buena introducción a este universo surrealista, y una decente continuación de los juegos de toda la vida. De cualquier forma, los videojuegos han avanzado mucho y, para algunos jugadores, la idea de combatir a través de pequeños escenarios isométricos puede que resulte poco estimulante. La pregunta es: ¿ha hecho Hudsonsoft todo lo posible para estar a la altura de los jugadores actuales? El jurado todavía está deliberando...

HUDSONSOFT HA DEJADO A UN LADO EL DISEÑO EN 2-D, YA DESFASADO, EN FAVOR DE UN LIGERO ENFOQUE ISOMÉTRICO.

CÓMO VOLAR AL ENEMIGO



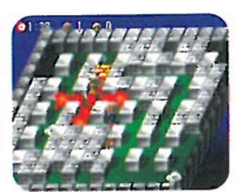
[1] La bomberman rosa ha avistado un sabroso power-up, pero no ha reparado en el malvado tipo azul que se oculta tras la esquina. Craso error, monada.



[2] La joven se lanza tras el *power-up*, cayendo en la astuta trampa del bomberman azul. El tipo se apresura hacia la zona llamada «callejón sin salida»...



[3] ...y, pulsando el Círculo, coloca una bomba. La chica queda así atrapada en el pasaje de ladrillo que tan atractivo le había parecido poco antes.



[4] ¡Boom! La chicuela salta por los aires mientras el miserable contempla la escena desde los bloques sólidos. «Me apunto un tanto», ríe satisfecho.



LO MEJOR

- El soporte MultiTap.
- Un montón de estupendos diseños de escenarios y cantidad de *power-ups*.
- Los modos para un solo jugador no están nada mal.

LO PEOR

- Los gráficos están pasados de moda.
- Hay pocas innovaciones de importancia con respecto a la jugabilidad clásica de *Bomberman*.

QUIZÁ...

Puede que Hudsonsoft haya acertado en su decisión de no abandonar por completo las raíces 2-D de *Bomberman* (una versión reciente del juego en 3-D para N64 —*Baku Bomberman*— fue más bien un fracaso). Sin embargo, se agradecerían un mayor número de *power-ups* y de características de jugabilidad nuevos.

COLIN MCRAE RALLY

Los chicos y chicas de Codemasters han madurado, pero ¿tendrá su nuevo simulador formalito tanto éxito como *Micro Machines*?











[1] El circuito de Grecia es, por supuesto, claro y arenoso. [2] Las curvas pueden resultar peliagudas, porque el manejo es muy ligero... [3] ...lo que suele acarrear derrapes fuera de la carretera. [4] El joven McRae en persona. [5] El Subaru de Colin está modelado con fidelidad en el juego.



Codemasters ejecutó un asombroso giro de 180° el año pasado. Tras producir durante una década entera versiones varias de *Micro Machines*, adoptan de pronto un aire circunspecto y dan origen a *TOCA: Touring Car Championship*, uno de los simuladores de conducción más realistas para PlayStation. Ahora, el polifacético grupo inglés ha modificado el exquisito motor de *TOCA* para implantarlo en este simulador patrocinado por el campeón británico Colin McRae.

Al igual que en *TOCA*, el equipo ha destinado grandes esfuerzos a obtener un título lo más preciso posible, empezando por el diseño de los vehículos. Los coches disponibles al principio del juego son ocho (cuatro con tracción a las cuatro ruedas y cuatro sin ella), y se han escaneado los modelos para lograr el máximo realismo. Por eso mismo el Subaru Impreza 555 de McRae, el Renault Megane, el Ford Escort WRC y el Mitsubishi Lancer E4 (todos ellos auténticos coches de rally) tienen una pinta exacta a la de sus equivalentes en la vida real. Los creadores han apostado de manera similar por los circuitos. Las 48 etapas del juego se agrupan en torno a ocho localizaciones, entre las que se encuentran Inglaterra, Suecia, Nueva Zelanda, Indonesia y Córcega. Las pistas en sí son ficticias, pero se ha procurado simular el terreno y las condiciones meteorológicas propios de cada punto geo-

SE HAN ESCANEADO LOS VEHÍCULOS PARA LOGRAR EL MÁXIMO REALISMO.



■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Codemasters**	■ GÉNERO	**Carreras de rally**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno/dos**

Para poner a prueba tu habilidad como conductor, los circuitos te enfrentan a curvas extensas y súbitas [1, 2] y a cerrados giros en horquilla [3, 4]. Un copiloto berrea instrucciones durante la carrera para ayudarte.



gráfico. Por ejemplo, Nueva Zelanda presenta carriles enfangados que se abren paso entre campos verdes, mientras que Suecia presenta heladas carreteras montañosas. El estado de cada superficie afecta a la maniobrabilidad, claro, así que tu pericia se encuentra siempre sometida a prueba. No obstante, puedes jugar con los ajustes de neumáticos, suspensión y carrocería para correr más seguro por pistas nevadas o con mayor suavidad por lodazales repletos de baches.

En cuanto a la maniobrabilidad, los programadores se ven obligados a llevar a término un buen trabajo: corres contrarreloj en lugar de hacerlo contra otros coches, así que tu máxima atención debe centrarse por completo en cómo se comporta tu vehículo. A juzgar por la versión que hemos probado en *PSM*, *Colin McRae Rally* no decepcionará a nadie. Los coches proporcionan una «sensación» de autenticidad (mucho más pesados que, por ejemplo, en *F1 '97*), si bien el manejo es de una ligereza increíble. Esto significa que los vehículos se deslizan y viran con toda el alma, lo que contribuye al realismo y resulta divertido. Es, desde luego, una simulación más extravagante que el verismo exacto de *TOCA*, pero nos parece una concesión legítima en un juego que trata del «hombre contra el entorno», más que del «hombre contra otros hombres en coches rápidos».

Nos impresionó la suavidad de los cuadros por segundo. Incluso cuando zumbas a 250 km. por hora (toda una proeza, porque los circuitos son de lo más retorcido), los elementos se desplazan a un promedio atractivo. Además, los vehículos son tan detallados que a veces jurarías estar viendo la tele.

Hay montones de características más que hacen de *Colin McRae* una propuesta sugestiva. La figura del copiloto —como en el *Sega Rally* de arcade— indica las curvas inminentes, lo que permite al piloto preparar las maniobras en consecuencia, y la opción de «escuela de rally» adiestra a los jugadores inexpertos en este tipo de conducción. Los vehículos son sensibles a los desperfectos, así que espera a ver cómo se abolla tu reluciente Renault Megane o tu VW Golf con cada golpe. Pero es la mezcla global de realismo y control lo que impulsará con toda probabilidad a *Colin McRae* al frente de este género tan poco representado. Nos preguntamos si el excelente *V-Rally* quedará aturdido tras su estela.

> LOS COCHES SON TAN DETALLADOS QUE A VECES JURARÍAS ESTAR VIENDO LA TELE.



⊕ LO MEJOR

- **Condiciones de carretera realistas.**
- **Sensacional manejo del coche.**
- **Buena elección de vehículos y escenarios.**

⊖ LO PEOR

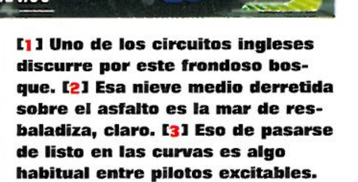
- **Puede que algunos jugadores echen en falta correr contra otros vehículos.**

QUIZÁ...

En la versión inicial que vio *PSM*, algunos de los decorados de fondo eran más bien difusos y vacíos; una pena, dada la precisión del juego en la mayor parte de los aspectos. No estaría de más capturar con más empeño, además de las características geográficas, la arquitectura de cada lugar. Pero esto es un punto menor en un juego que parece genial en todo lo demás.







[1] Uno de los circuitos ingleses discurre por este frondoso bosque. [2] Esa nieve medio derretida sobre el asfalto es la mar de resbaladiza, claro. [3] Eso de pasarse de listo en las curvas es algo habitual entre pilotos excitables.

MAD CATZ



¿Coches con dirección asistida, 16 v, ABS, airbag...? ¿Volantes para consolas con pedales analógicos, controles digitales, palanca de cambios...? Si la conducción real cada vez es más fantástica y la virtual cada vez más real... ¡pronto habrá más accidentes de tráfico en casa que en la carretera!

Producto:	Mad Catz
Fabricante:	Mad Catz
Precio recomendado:	13.990

Características generales

Ya te presentamos el Mad Catz para PlayStation en un especial sobre periféricos (*El Centro de la Periferia, PSM* 15), si bien las cosas han cambiado mucho desde entonces. El volante, por supuesto, sigue siendo el mismo, pero la oferta de títulos de carreras para nuestra consola aumenta cada mes. Como es lógico, la calidad de un periférico varía en función de su respuesta ante juegos diferentes, y los programas que han llegado a PSX en los últimos meses son bastante exigentes.

El Mad Catz es, por ahora, el *steering wheel* con mayor ángulo de giro del mercado: ¡más de 250º! Como viene siendo habitual, este aparato cuenta con pedales analógicos de aceleración y freno, una cruceta digital para desplazarse cómodamente por los menús, todos los controles básicos del pad oficial de Sony y un botón que cambia el funcionamiento analógico por el digital. Hay algo, sin embargo, que el Mad Catz posee a diferencia del resto: una palanca para el cambio de marchas.

Máximas prestaciones

En los tiempos que corren, toda prestación es poca. Si bien este periférico carece de un botón duplicador de las sensibilidad analógica (frente al Race Leader 32 y al VRF1), la inclusión de una palanca para el cambio de marchas se echaba en falta desde hacía tiempo. Por desgracia, el recorrido de ésta no es tan realista como quisiéramos: apenas se mueve unos milímetros arriba y abajo, lo suficiente para «advertir» que la hemos desplazado, pero infinitamente menos de lo que cabría esperar. Aun así, el diseño del aparato y la distribución de los controles están pensados para que la mano derecha se ocupe sólo de las marchas, mientras la mano izquierda controla el giro del volante. De esta forma, cada pie y cada mano tiene asignada una función absolutamente independiente de la demás. Gracias a esta distribución no hay lugar para confusiones con los botones (tan frecuentes cuando se intenta jugar con marchas manuales utilizando un pad).

Además, recordemos que los títulos de carreras se controlan, por lo general, mediante cuatro variantes: dirección (en este caso en la mano izquierda), marchas (mano derecha), freno (pie izquierdo) y aceleración (pie derecho). O lo que es lo mismo: no es necesario atender al resto de los botones (distribuidos por la cara frontal del volante), porque sólo se utilizan para los menús. Esto significa que con la mayoría de los juegos podrás empuñar el volante por donde quieras,

Periférico cedido para análisis por Shine Star Tel: (93) 491 47 48





A LA UNA A LAS DOS A LA MOTO

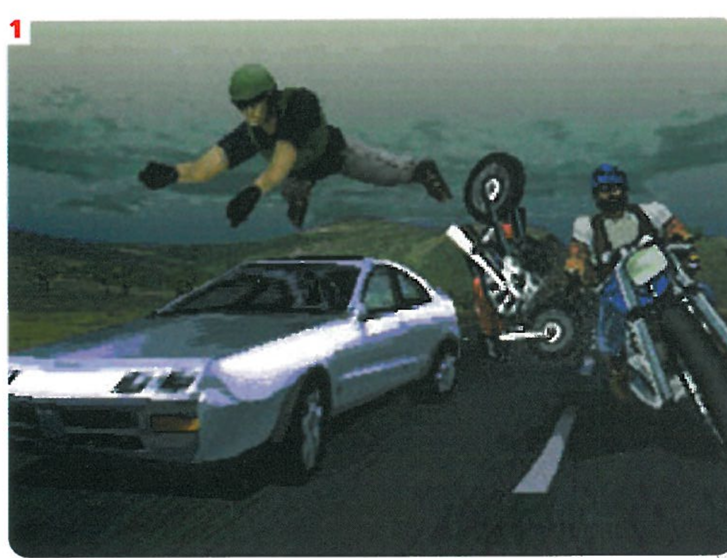
Hace un par de años *Road Rash* sirvió para combinar las carreras arcade con una salvaje guerra de bandas. La cosa desencadenó una auténtica locura sobre dos ruedas en el entorno PlayStation. Pues bien, la segunda parte en 3-D está a punto de caramelo. Y *PSM* te guía por las calles de San Francisco para que disfrutes de antemano con *Road Rash 3D*.

Prohibido Verter Basura. Desagüe al lago. La verdad es que no es la clase de cartel que espera uno encontrarse cuando visita una empresa de software. Claro que no se trata de la típica empresa de software. Hay una cafetería al aire libre en la que puedes zamparte un bocata a la hora de comer. Hay pantallas de televisión en las que bailan imágenes de deportes de todo tipo. Por todos lados pululan técnicos sobriamente uniformados. Y es que hay que tener en cuenta que nos encontramos en un complejo que recibe el requetepijo nombre de Fashion Island Boulevard (¡Paseo Isla de la Moda!), y no en el mercado de abastos. No señor, *PSM* se encuentra hoy en San Mateo (Estados Unidos), en la sede central de Electronic Arts, y hemos venido para correr...

Electronic Arts, fundada en 1982, es más que conocida en el mundo PSX, sobre todo por su gama de títulos EA Sports, como *Madden '97, NHL '97* y *'98, NBA Live, PGA Tour Golf* o la siempre renovada saga *FIFA*. Es un material de primera que, de hecho, constituye la mayor parte de los 625 millones de dólares de beneficios que obtuvo EA el año pasado. Pero en su sede de California, *PSM* va a la caza de otro título, digamos que «menos deportivo»: *Road Rash 3D*.

Road Rash, que apareció a principios de los noventa, encandiló a los propietarios de MegaDrive, 3DO y PC antes de aparecer para PlayStation en febrero de 1996. El juego era una extravagante combinación de carreras arcade y combates brutales, una especie de *Mad Max*, pero a la enésima potencia. ¿No conoces *Road Rash*? Lo único que tienes que hacer es imaginarte el juego de carreras de motos más violento posible. Pero no se vayan todavía: aún hay más.

«Hay... patadas, puñetazos, reveses y también puntapiés que incluiremos más adelante...» Mientras nos apropiamos de una silla, vemos a un miembro de una de estas bandas, con su chupa de cuero y todo, asestando un puñetazo tremendo a otro matón sin bajarse de la moto. Hunter Smith, sin inmutarse, nos explica con todo lujo de detalles la virulencia que aparece en *Road Rash 3D*. Como productor más experimentado de

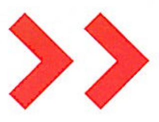








[1-4] Una selección de fotogramas exclusivos de *Road Rash 3D*. En el momento de redactar estas líneas, el juego no está terminado, pero como puedes ver los de EA ya disponen de un buen montón de ángulos de cámara.

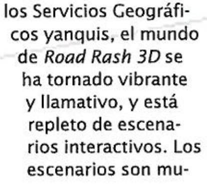


***Road Rash 3D* es rápido como el viento, y las cuatro motos pueden hacerte perder hasta los pantalones.**

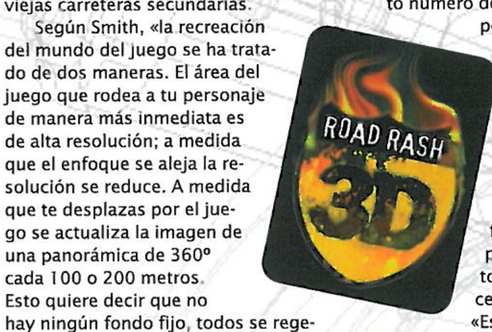
la casa, Smith es el encargado de informar sobre el juego a los periodistas, y no cabe en sí de gozo cuando nos cuenta que él y otros profesionales de EA estudiaron *in situ*, montados en sus motos, el terreno californiano por el que transcurre la acción de este título. Le encanta hablar sin parar de su juego; remata cada frase con un orgulloso «¿A que es una pasada?», y describe de forma detallada hasta los últimos rincones de un título que, por otro lado, ha ganado una nueva dimensión desde su última aparición. Con la combinación de un nuevo motor de juego y datos reales de los Servicios Geográficos yanquis, el mundo de *Road Rash 3D* se ha tornado vibrante y llamativo, y está repleto de escenarios interactivos. Los escenarios son mucho más realistas que antes, da igual que atravieses la ciudad a toda pastilla o que te encuentres tragando el polvo de viejas carreteras secundarias.







Según Smith, «la recreación del mundo del juego se ha tratado de dos maneras. El área del juego que rodea a tu personaje de manera más inmediata es de alta resolución; a medida que el enfoque se aleja la resolución se reduce. A medida que te desplazas por el juego se actualiza la imagen de una panorámica de 360º cada 100 o 200 metros. Esto quiere decir que no hay ningún fondo fijo, todos se regeneran dependiendo de tu situación en el juego; por ejemplo, puedes ver una ciudad en la distancia (en 2-D y baja resolución) mientras subes por una colina (en 3-D) y luego decidir que quieres entrar en esa ciudad (que pasa a 3-D en alta resolución). No hay ningún otro juego de carreras que te permita conducir por los fondos».

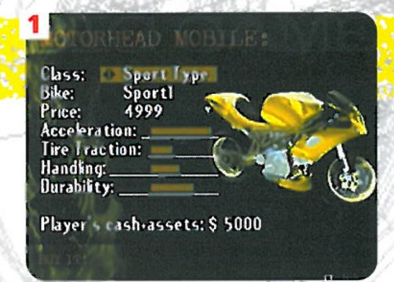


Todo eso está muy bien, pero más de uno sospechará que tanta atención a los fondos quizá derive en constantes fallos gráficos a la hora de mantener una jugabilidad decente. Tranquilo. Desde fases tempranas de desarrollo *Road Rash 3D* pudo con todo, y no se ve afectado por una reducción de la velocidad pese a tanta imaginería gráfica. Smith, cada vez más aquejado de orgullo crónico, continúa:

«El *Road Rash* original carecía de estos ascensos y descensos por las colinas. Además, el aspecto de las motos es mucho más sofisticado que antes, y los conductores gozan de mayor libertad de movimiento. Pueden girarse, mirar hacia atrás, deslizarse de lado a lado, levantar rueda e inclinarse sobre el manillar».

Y, por supuesto, también pueden estrellarse. Llegó un momento en que todos los periodistas que asistimos a la rueda de prensa probamos el juego para valorar sus pros y sus contras. *PSM* se sitúa ante los controles, elige un pepino de 650 cc y, en un alarde de presunción, se lanza a la carretera. Descubrimiento número uno: *Road Rash 3D* es rápido como el viento, y en todas las motos puedes perder hasta los pantalones como no te agarres bien. Descubrimiento número dos: *Road Rash 3D* está bien pensado; cada combinación de motorista/moto requiere una táctica diferente para mantenerse en la carretera y luchar al mismo tiempo. Descubrimiento número tres: para apreciar bien toda la grandeza de *Road Rash 3D* hace falta algo más que una simple vuelta de reconocimiento. Como descubrió *PSM*, hacen falta muchas vueltas.

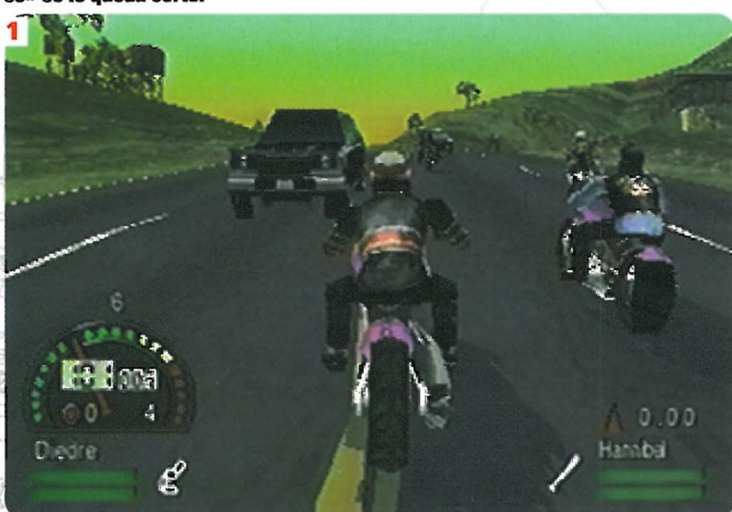
«Esa moto es un demonio». Acertado comentario del señor Smith al ver al redactor de *PSM* estamparse contra una farola. «Es una moto para luchas callejeras. La revistas especializadas en motocicletas están encantadas con estas máquinas. Se las llama





[1,2] Como puedes ver en esta serie de imágenes, *Road Rash 3D* incluye cuatro motos de velocidad y manipulación distintas. A medida que avances podrás invertir el dinero que ganes en perfeccionar tu máquina.

[1] *Road Rash 3D* todavía tiene que pulirse, pero los gráficos ya son impresionantes. [2] Hemos tenido el privilegio de probarlo y te juramos que «vertiginoso» se le queda corto.





Custom, y por norma general se fabrican con piezas procedentes de otras motos. Ésa es la banda de los DeSades y viven en la zona industrial de la ciudad. Se dedican a robar piezas a las demás bandas. La personalidad de la banda (su forma de luchar, lo kamikazes que pueden llegar a ser) está determinada por las motocicletas que montan».

A lo largo de los 150 kilómetros virtuales por los que transcurre *Road Rash 3D* puedes elegir entre cuatro bandas: los DeSades (una especie de hinchas rapados), los Café Boys (asesinos especializados en kung fu), los Dewleys (fanáticos de los palos, las cadenas y los puños) y los European Techgeists (que utilizan armas impresionantes). Aparte de contar con motos específicas y con una inteligencia artificial que las diferencia, cada banda tiene su propia música. «En el juego anterior se incluía música de Soundgarden y otros grupos que querían ser como Soundgarden», confiesa Smith. «Ahora hay grupos diferentes para cada banda, y todas las canciones se han compuesto en exclusiva para el juego. Hemos querido resaltar la música durante la partida (es el único juego en el que cambian tanto la música como los fondos). Sí, quizá haya otros juegos para los que se ha compuesto una canción, pero todos incluyen una sola pista en la memoria».

Teniendo en cuenta que la banda sonora corre a cargo de Atlantic Records, podemos esperar una buena dosis de Sugar Ray, CIV, The Mermen y Full On The Mouth. Vamos, que será una especie de cruce entre el frenesí tecno de *Wipeout 2097* y la brutalidad guitarrera de *MotorHead*. Más o menos. Si a todo este material le sumamos las mejoras del sistema de captura de movimientos (10.000 cuadros de animación comparados con los 300 del juego original para PlayStation), podremos apreciar mejor el extraordinario esfuerzo que han realizado Smith y compañía para airear el *Road Rash* clásico.

La música se desvanece, la moto desaparece en la distancia, desconectan las PlayStation y los intrépidos periodistas debemos batirnos en retirada. Smith nos acompaña hasta los aledaños de las oficinas. El redactor de *PSM* miente cual bellaco al decir que ha olvidado la grabadora en la sala y vuelve para contemplar el preciado disco dorado que reposa en el bolsillo abierto de una chaqueta. Grandiosa tentación. Pero será mejor no caer en ella. Si ese hombre es capaz de programar el equivalente para PlayStation de *La naranja mecánica* sobre ruedas, imagínate de lo que puede ser capaz en la vida real. Sólo de pensarlo nos entran escalofríos...







[1] La ciudad virtual de *Road Rash 3-D* dispone de una gran variedad de escenarios, desde el centro urbano hasta esta vieja carretera costera. Qué lástima ensuciar tan bellos parajes con litros y litros de sangre... [2] Justo cuando consigues escalar hasta la octava posición, ese tipejo hortera te encaja una patada en el tobillo. Qué mundo éste. [3] Los botones laterales del mando sirven para que el conductor se incline con la moto en las curvas más cerradas.


¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!
PC FORMAT
Incluye 20 PÁGINAS DE CD-ROM CON GUÍA DE COMPRAS
Número 20 ● 695 ptas.
CD DE REGALO
Programa completo: agenda personal
Además... shareware, demos y juegos
Súper Test
IMPRESORAS DE COLOR
COMPARATIVAS
• Auriculares para PC
• Programas de CAD
ANÁLISIS
• 3D Blaster Voodoo 2
• Altavoces USB
• PDA de Casio
• Monitor plano ViewPanel
• Volante V3 Racing Wheel
• Kit de redes Network Starter
JUEGOS
Battlezone, Red Baron 2, Formula 1 '97, Jedi Knight: Misteries of the Sith, Air Warrior 3 y muchos más
Así se hizo: Dune 2000
CONCURSOS
● 10 Picture It!
● 10 AND Route 98
España y Portugal
¡Organízate!
Ordena tus asuntos con la agenda Commence 3.1
FRANCIA 98 EN INTERNET
EL PC POR DENTRO
● Descubre cómo funciona tu equipo
● Test de culturilla informática
WINDOWS 98: ANALIZAMOS
695 ptas.
CON CD DE REGALO

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS

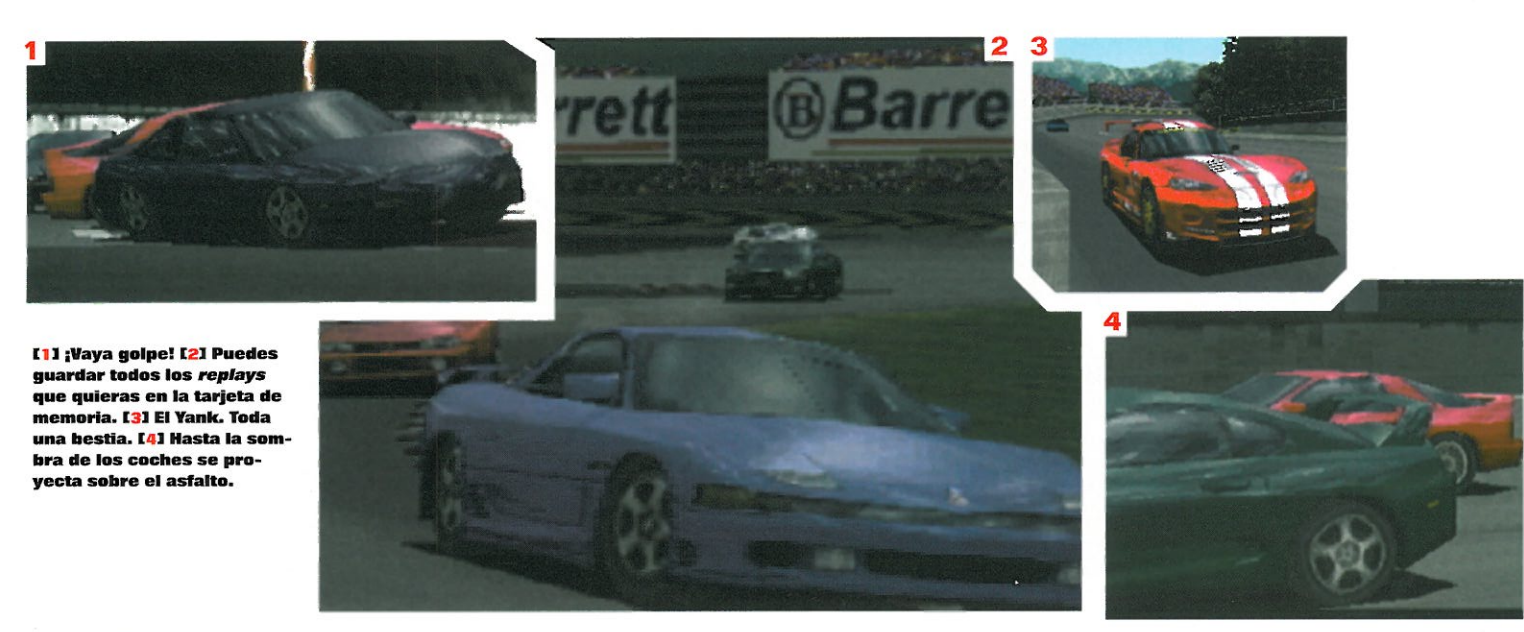
48

58

80







[1] ¡Vaya golpe! [2] Puedes guardar todos los *replays* que quieras en la tarjeta de memoria. [3] El Yank. Toda una bestia. [4] Hasta la sombra de los coches se proyecta sobre el asfalto.

Gran Turismo

El pasado 8 de mayo apareció en España el mejor simulador de coches de la historia... ¿Cómo? ¿Que has preferido esperar a leer nuestro sabio consejo? De acuerdo, ahí va: «¡Cómpralo!»



Más de uno pensará que, para un analista de juegos, el sentido de la vida consiste en topar un buen día con algo como *GT*... Y tiene razón, pero resulta mucho más complicado de lo que parece: sólo tienes que echar un vistazo a las puntuaciones de nuestro veredicto... Se supone que estamos aquí para encontrar cuatro pies al gato, que nuestra obligación es darte cuenta de lo mejor y lo peor de cada título... ¿Pero qué se supone que debemos hacer cuando el juego es perfecto? ¿Dónde escondemos esta vena crítica que nos afecta por deformación profesional, cuando nada en *GT* es censurable?

Si has visitado en los últimos meses alguna sala recreativa, es posible que conozcas *Sega Rally Championship II*. ¿Sí? ¿Y qué te parece? A nosotros se nos antoja tan genial, tan genial, tan genial como... *¡Gran Turismo!*

No sabemos si hay espías de Sega infiltrados en el equipo Yamauchi o al contrario, pero lo que está claro es que en uno u otro bando... hay un agente doble. Es la única explicación que se nos ocurre para justificar tantas casualidades: coches que parecen de verdad, carreras de tracción trasera o delantera, un idéntico uso del *environment mapping*, vehículos que se ensucian, controles interactivos que se mueven en función de lo que sucede en pantalla... ¡Hasta las marcas de algunos bólidos! En fin, corramos un tupido velo en nombre de la diosa Fortuna y dediquémonos a *Gran Turismo*...



EN EFECTO...

...*GT* es el mejor simulador de coches de la historia. Bueno, también es el mejor en otras cosas, como en la multitud de opciones y modos que brinda. Existe una opción, por ejemplo, que permite modificar el ángulo de enfoque de las tres perspectivas. ¿No lo sabías? Pues sí, cuenta con tres perspectivas, una más que el programa original japonés. ¡Y vaya vistas! Nuestra preferida es la cámara en primera persona, muy similar a la de *V-Rally* (o sea, más alta que el de la mayoría de los títulos del género): la imagen en pantalla «vibra» cuando el tren trasero pierde agarre, «desciende» cuando frenas en seco, «rebota» cuando pasas sobre un desnivel o un empalme del asfalto... Más real, imposible.









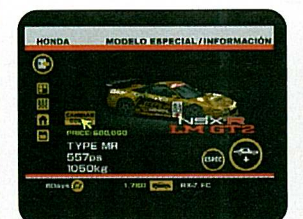




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Team Yamauchi
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de carreras

CUANDO VAYAS DE COMPRAS...

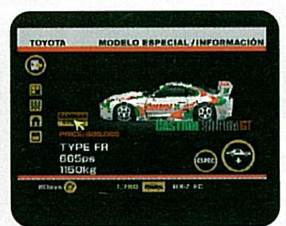
Entre los más de 300 vehículos de *GT* hay alguna que otra chatarra. Si no quieres gastarte el dinero que tanto te ha costado reunir en una fiambrera con ruedas, podemos aconsejarte diez modelitos... Son un poco caros, pero valen la pena.



El NSX-R LM GT2 de Honda, el más rápido del juego.



Mejor aceleración de serie: la del GTO especial de Mitsubishi.



El Castrol Supra GT de Toyota, la máquina perfecta...



El modelo especial de Mazda es el más aerodinámico.



Uno de los preferidos por Bond: el TVR Griffith.



Cerbera nuevecito. Una preciosidad... De dos toneladas.



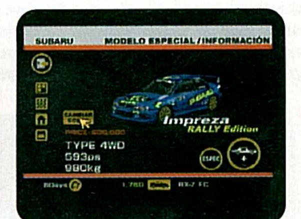
El Concept Car. Una velocidad punta estupenda.



Un Aston Martin DB7 Volunte descapotable.



El Nissan Nismo Skyline GT-R te sonará de cierto póster...



Ajusta amortiguación y marchas al Impreza 555 Rally Edition.



No obstante, las otras dos perspectivas no son nada desdeñables: recuerdan a las vistas exteriores de *Porsche Challenge*, una a muy poca distancia del vehículo y otra situada más lejos y a mayor altura. De estas dos, sin duda la más real es la primera, sobre todo si declinas antes el ángulo en el menú de opciones. Lo malo es que todo lo que se gana en el realismo del coche se pierde en visibilidad de la carretera. Así pues (y si no te convence la cámara en primera persona), selecciona la máxima altura en el menú de perspectivas y utiliza la más distante para jugar. La sensación derivada es un término medio entre *Destruction Derby 2* y *Micro Machines V3*. No te lo puedes perder.

Cuando termines de experimentar con todas las configuraciones de cámara posibles, empieza a estudiar los modos de juego. Son muchos... Pero, por suerte, al principio sólo tendrás acceso a la mitad. ¡Si quieres copas de oro tendrás que ganártelas a pulso, muchacho!

En el modo GT encontrarás varios tipos de carrera: Liga GT, Contrarreloj, Spot Race... El más interesante es el primero, la Liga GT. Se compone de diversos submodos, y para jugar en cada uno de ellos necesitas cumplir con ciertos requisitos. Sony ha traducido el 100% de los menús, así que no tardarás en enterarte de cómo funciona todo. En cualquier caso, una condición imprescindible para empezar a disfrutar a lo grande es... sacarse el carnet.

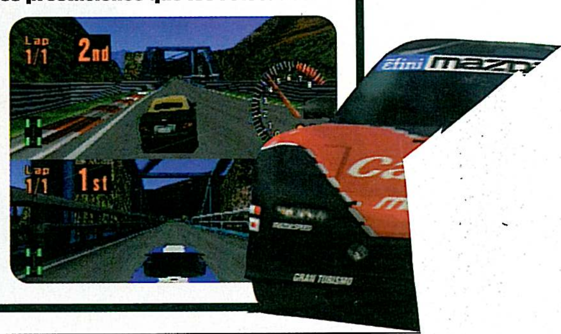
En el PrePlay de *Gran Turismo* que publicamos en *PSM* 17 ya te explicamos que hay tres licencias distintas: «B», «A» y «A especial». Una vez te hayas decidido por un coche de segunda mano (o uno nuevo de dudosas prestaciones), tendrás que aprobar las ocho pruebas que conforman la primera licencia para acceder a los submodos más sencillos de la Liga GT. Allí deberás ganar todas las carreras que puedas para hacerte con algo de dinero. ¿Y para qué quiere alguien tan bohemio y desprendido como tú amasar cantidades industriales de vil metal? En palabras de **Tim Taylor**: «Para comprar otro coche (¡aur, aur!). Un buen coche (¡aur, aur, aur, aur...!). Porque supongo que no quieres pasar el resto de tu vida compitiendo contra aficionados en carreras de poca monta, ¿no? Querrás demostrar tu habilidad al volante contra adversarios de tu talla, ¿verdad? Y no pensarás hacerlo montado en la tortuga parapléjica que tienes en el garaje, ¿a que no?



DOS JUGADORES, DOS TARJETAS

Además de una opción de pantalla partida que transcurre casi a la misma velocidad que el modo para un jugador (y con idéntico nivel de detalle), Team Yamauchi ha incluido ¡un enlace entre las tarjetas de memoria! Si compras un coche, puedes retocarlo con nuevas piezas y hacer varios ajustes para vendérselo después a un amiguete. El procedimiento es casi el mismo que la compra de una máquina en los concesionarios del menú principal, pero los coches de serie ofrecen peores prestaciones que los retocados.



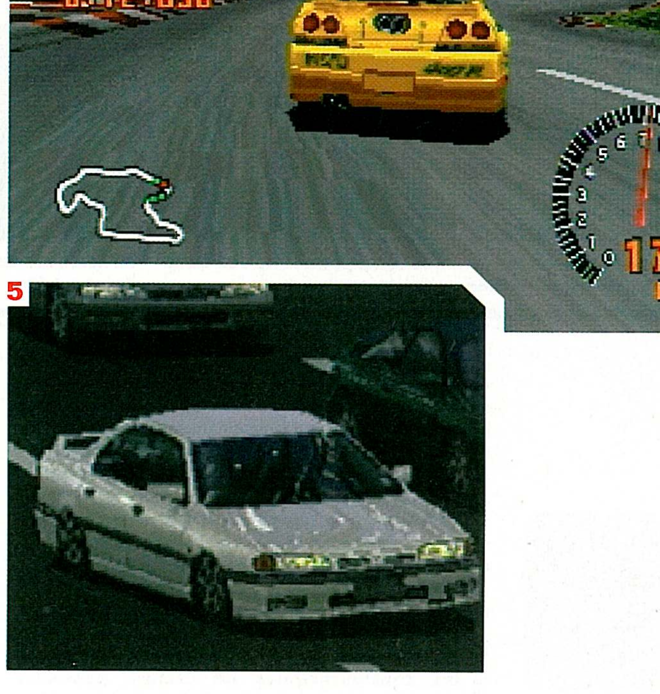


1

2

3


[1] Las salidas en la repetición de la carrera te dejarán de piedra. [2] ¿Qué forma de conducir es ésa? [3] Un NSX de serie. No está mal, pero le falta algo... ¿Pegatinas, tal vez? [4] Los pads analógicos estilo «Rumble» también funcionan con *GT*. [5] Una carrera nocturna es como... como... Como una de día, pero a oscuras.

4


5

SIEMPRE QUISE SER MECÁNICO

En cuanto juegues un par de partidas en el modo arcade, tu mente quedará nublada por un enorme «Quiero pasarme el modo GT». ¿Cómo hacerlo? Ve al menú de recambios. Lo principal es la amortiguación. A excepción de la primera pista, el resto son demasiado complicadas, no tiene sentido centrar la atención en el aumento de la velocidad punta. Después ocúpate de los neumáticos; luego, de la caja de cambios; a continuación, de los ejes y después, de lo que quieras. Guarda siempre el juego antes de tus compras. Prueba los cambios y, si lo que has modificado te parece peor que antes, vuelve a cargar el juego desde la tarjeta de memoria. Te ahorrarás una pasta.













¡Cómprate un Supra! ¡Invierte tus ahorros para la facultad en un Dodge Viper!». En fin, ¿te gusta tu nuevo coche? Pues corre raudo a la autoescuela para obtener tu carnet «A»...

...Y participa en campeonatos de verdad. Vaya cambio, ¿eh? Puede que te haya costado un poco aprobar la séptima prueba de esta licencia, pero reconoce que ha valido la pena. Claro que... ¿No te apetecería comprar un NSX-R LM GT2 y competir en los campeonatos de modelos especiales? Pues ya sabes lo que toca...

Si algún día consigues hacerte con la licencia «A especial», descubrirás que todavía no tienes acceso a algunos campeonatos. ¿Por qué? Deberías haber descubierto que no todos los vehículos cuentan con el mismo tipo de tracción: la de algunos es trasera, otros la tienen delantera y otros son 4x4. Y, por otro lado, unos coches pesan más que otros. Ahí tienes la respuesta a tu pregunta: en ciertas competiciones sólo puede participarse ...na tracción o un peso determinados. O, ...ás que comprar más coches.

...a la máxima pun- ... puñado de ...modos de ...-tres,

Puesto que en los títulos de carreras habituales suele haber ocho o diez coches distintos y la conducción de todos ellos es casi idéntica, ¿qué esperanzas podemos albergar respecto a *GT*, con sus varios cientos de modelos y sus infinitas configuraciones posibles? ¿Será alguien capaz de distinguir las reacciones de un vehículo de las de otro? Pues sí: por increíble que parezca, las máquinas son radicalmente distintas. ¡El más leve retoque a la suspensión cambiará tu vida!

Supongamos que tenemos un Castrol Supra GT (qué suposición tan poco modesta) y que manipulamos la amortiguación de diversas formas...

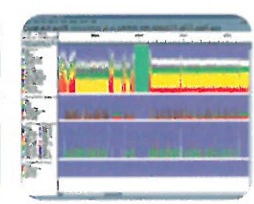
PERFOMANCE ANALYSER

***GT* es el primer juego que emplea en su diseño el Performance Analyser, un complejo sistema de tarjetas gráficas y chips adaptados. Este nuevo hardware permite obtener el máximo rendimiento de la PSX en todo momento: la consola transmite la información que está procesando a un PC, de manera que el ordenador compara los datos recibidos con las tablas de capacidad máxima de cada componente del aparato. Así puede averiguarse qué elementos de la consola se están utilizando por debajo de sus posibilidades, cuánto más puede hacerse con el sistema de sonido, los *frames* por segundo que es capaz de soportar el procesador de gráficos, el espacio libre disponible en la memoria RAM... Optimizar cada aspecto del software por separado es algo que hasta hoy parecía imposible. Olvídate de las imágenes que se «congelan» cuando figuran demasiados elementos en pantalla, los sonidos entrecortados...**

¿Quiere decir esto que la consola de Sony ha tocado fondo? ¡Todo lo contrario! El Analyser sólo ha dado pie a una nueva generación de juegos. A partir de ahora, todos los títulos para PSX pueden ser tan perfectos como *GT*. A los desarrolladores les bastará conectar la consola a un PC para saber qué más pueden incluir en sus creaciones. Hasta ahora, el único modo de saberlo consistía en llevar a cabo decenas y decenas de pruebas hasta dar con una que «diese problemas» (lo que significaba que la prueba anterior era la apropiada), pero ese sistema —además de ser interminable y tedioso— no permitía saber qué elemento concreto de la PSX se había saturado de información. Con el Analyser, los programadores obtendrán grandes resultados sin necesidad de conocer la intrincada estructura interna de la máquina.

La primera generación de títulos para PlayStation (con gráficos tan innovadores como los de *Ridge Racer*) nos dejó atónitos en su momento. Más tarde, cuando los desarrolladores profundizaron en las posibilidades tridimensionales de PSX, nació la segunda generación: *Porsche Challenge, Tomb Raider*, las cataratas de *Rage Racer*... ¿Qué te parece *Tekken 2*? Inmejorable, ¿no? Pues, según el Analyser, sólo aprovechaba entre un 30 y un 40% de la capacidad de la consola... Tendrás que acostumbrarte a ver cosas como *GT*, porque el PA acaba de abrir paso a la tercera generación de juegos PlayStation: juegos que, además de aprovechar hasta el último bit, se codificarán en la mitad de tiempo y con la mitad de coste. ¿Juegos más baratos para el usuario? Quizá...



[1] La perspectiva desde el interior del coche es increíblemente rápida, tanto que te puedes empotrar contra cualquier cosa y perder hasta los paños menores. [2] Cómprate este coche. Tu madre se sentiría orgullosa. [3] Acostúmbrate a este logo, porque lo verás unos cuantos millones de veces. [4] ¿Cuándo volveremos a ver unos gráficos como éstos? Gracias al PA, pronto.

3

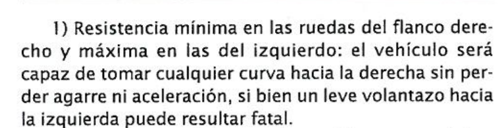


4



1

2



1) Resistencia mínima en las ruedas del flanco derecho y máxima en las del izquierdo: el vehículo será capaz de tomar cualquier curva hacia la derecha sin perder agarre ni aceleración, si bien un leve volantazo hacia la izquierda puede resultar fatal.

2) Resistencia máxima en el tren delantero y mínima en el trasero: ideal para circuitos con curvas muy cerradas. Si se combina un golpe seco al freno de mano con un volantazo rápido, el vehículo puede efectuar giros de hasta 90° o 100° sin perder aceleración (algo que no ocurriría con el freno normal).

3) Resistencia mínima en las ruedas posteriores y máxima en las anteriores: mortal en un coche de tan alta cilindrada. Sólo ofrece buenos resultados en rectas y curvas abiertas, ya que el vehículo pierde tracción en los giros sin necesidad de frenar. Muy recomendable para las carreras que exigen el carnet «A».

Pero no todo es suspensión en la vida. Un simple tubo de escape puede hacer que no reconozcas tu propio coche. Los escapes de compresión (los caros) ofrecen una velocidad punta mayor, pero dificultan la progresión de las revoluciones; un tubo de escape «normal», sin embargo, permite una salida de gas mayor, con lo que disminuye el tiempo de aceleración (aunque también se pierde velocidad máxima). Si, por ejemplo, instalas en tu coche una caja de cambios de marchas cortas y un tubo con compresión, obtendrás una aceleración media y una velocidad punta muy alta; en cambio, si lo que tienes por defecto en el coche que has comprado es un tubo abierto (lo más probable), bastará con que compres una caja de marchas largas. El resultado será prácticamente el mismo en ambos casos, pero te habrás ahorrado el dinero de un nuevo tubo de escape. Algo es algo...

¿Y EL SONIDO?

Insuperable. ¿Alguna vez has oído en un videojuego canciones con vocalista? ¡Ahora lo harás! Es probable que te suene el nombre de The Chemical Brothers. Formaron parte del equipo que compuso la banda sonora original de *Wipeout 2097*, así que nos hemos alegrado muchísimo de volverlos a encontrar en un título PlayStation. Esta vez no han optado por el «tecno ultrafuturista» del programa de Psygnosis (menos mal, porque el conjunto quedaría como un ataúd de nogal con pegatinas de *Dragon Ball Z*), sino por *brit pop* —«pop británico»—, el género musical





Gran Turismo

[1] Los conductores tendrán que aprender a dominar los frenos. En *Gran Turismo* TIENES que utilizarlos. [2] Invierte el ángulo de visión para comprobar qué ocurre detrás de ti. [3] La opción para dos jugadores incrementa la diversión. [4] ¿Vas a permitir que te adelante un Demio? Qué vergüenza... [5] Rojo... naranja... ¡Verde! [6] ¡Cuidadooo! [7] El túnel de rigor. ¿Qué haríamos sin ellos?











que ha encumbrado a grupos como Blur u Oasis. Guitarras eléctricas con distorsión, batería, bajos... Excelente opción.

¿Algo más, aparte de buena música? Los efectos de sonido. No tienen precedentes. El motor de los vehículos suena de una forma única en cada caso. Es más: puedes aventurarte a adivinar (con reducido margen de error) si un motor es nuevo o de segunda mano, si se trata de un deportivo o un trasto barato... ¿Y cómo es posible que Team Yamauchi haya logrado incluir cientos de rugidos de motor en un sólo CD? Con mucho ingenio...

En realidad, el CD sólo descarga unos 10 o 20 sonidos en la memoria RAM de la consola. Ésta toma tres o cuatro para cada coche y los combina en distinto volumen y grado para cada motor. Si a un Demio se le ha asignado un determinado sonido (bastante chillón y desagradable, por cierto), un Demio de segunda mano sonará igual, pero más agudo y un poquitín más alto. Un Supra, en cambio, emitirá el rugido «Demio» de fondo y otro más grave como base, de forma que juntos conformen algo completamente distinto.

El sistema utilizado por el equipo Yamauchi para distinguir el ronroneo cáustico de un Toyota Lancer de segunda mano del de un Lancer recién salido del concesionario es algo tan simple como la misma combinación de sonidos, pero con diferentes graduaciones: el rugido principal del de segunda mano pasa a ser el sonido de fondo en el nuevo y viceversa. ¿No es fantástico?

Nunca antes se había sacado tanto partido a la capacidad sonora de PlayStation.



DUAL SHOCK

No creas que *GT* es especial sólo porque posee más licencias que ningún otro título de la historia. Ni porque sus gráficos sean los más reales que se han visto. Ni porque gracias al Performance Analyser se trate del mejor simulador de coches que hemos conocido... Además, dispone de hardware propio: el mejor periférico que se haya conectado jamás a una consola.
Se llama Dual Shock —protagonizó nuestra sección de periféricos del mes pasado—, y es un pad digital con dos joysticks analógicos y dos motores vibratorios internos. ¡Y no necesita pilas, se alimenta del mismo puerto al que se conecta el mando! Sony lo ha fabricado ex profeso para *GT*, así que, por ahora, su cualidad vibratoria sólo funciona con este título. En cualquier caso, tanto en su faceta analógica como en la digital, es compatible con el 100% de los títulos PlayStation.



Alternativas...

V-Rally	8/10	PSM9
F1 '97	8/10	PSM11
TOCA	8/10	PSM13
NFS III	8/10	PSM18



VEREDICTO

GRÁFICOS	Superior, soberbia, insuperable	10
ACCIÓN	Hasta en las instrucciones	9
ADICTIVIDAD	Eterna, perpetua, infinita	10

Pasarán siglos antes de que aparezca un simulador de carreras mejor que *GT*. O no: puede que el PA se convierta en la lámpara mágica de PlayStation...

10 sobre 10

YA ESTÁ AQUÍ EL NÚMERO 2 DE

100 PÁGINAS DE TRUCOS Y TÁCTICAS

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE TRUCOS DE PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation

Edición Oficial Española

PlayStation™

Trucos Magazine Número 2

TRUCOS A-Z GUÍA EXTRA

675 Ptas.

Bushido Blade

SUS 265 MOVIMIENTOS

Guía táctica de armas

Cool Boarders 2

10 páginas de secretos

Todas las pistas y personajes ocultos

¡Nuevos Trucos!

TOCA: Touring Car
Cómo conducir como un campeón

Newman Haas Racing
¡La guía de circuitos más reciente!

Oddworld: Abe's Oddysee
Jersey Devil
Broken Sword 2
Termínalos AHORA con nuestras soluciones

FIFA Soccer '98
Actua Soccer 2
Vence a tus amigos con nuestro especial de fútbol

Trucos Platinum
Micro Machines V3
Die Hard Trilogy

Aprende cómo... ejecutar el combo mortal Swing!

MC



¡CON UN FABULOSO VÍDEO DE REGALO!

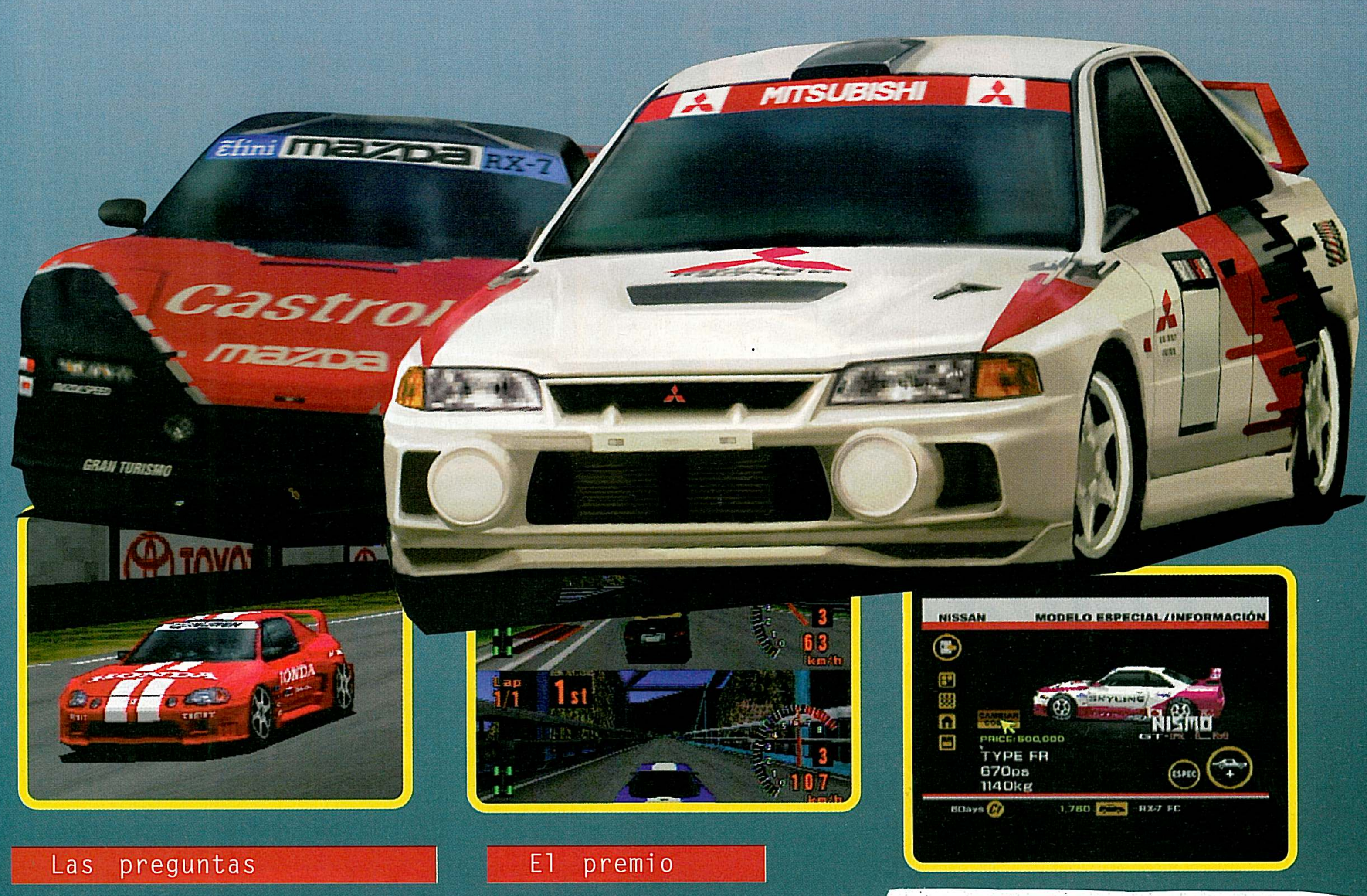
GRAN TURISMO



¡Sony y *PSM* te ofrecen la oportunidad de tu vida! Concursa y gana un juego completo de *Gran Turismo*, el mejor simulador de coches de todos los tiempos, y un Dual Shock, el periférico vibrante pensado especialmente para él. Como dice el refrán: «La unión hace la fuerza». Escríbenos ¡YA!







Las preguntas

A. ¿Cuántas perspectivas de cámara presenta el juego?
B. ¿Cuántos carnés de conducir hay en *GT*?

El premio

Un juego completo *Gran Turismo* y un Dual Shock para cada uno de los 10 ganadores.

Las respuestas

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

wipEout 2097

Superjuegos: *"La excelencia técnica de Wipeout se ha visto sobrepasada por ésta maravilla del género", 95%*

Hobbyconsolas: *"Al igual que en Destruction Derby Psygnosis, ha conseguido que una segunda parte supere con creces a su antecesor", 90%*







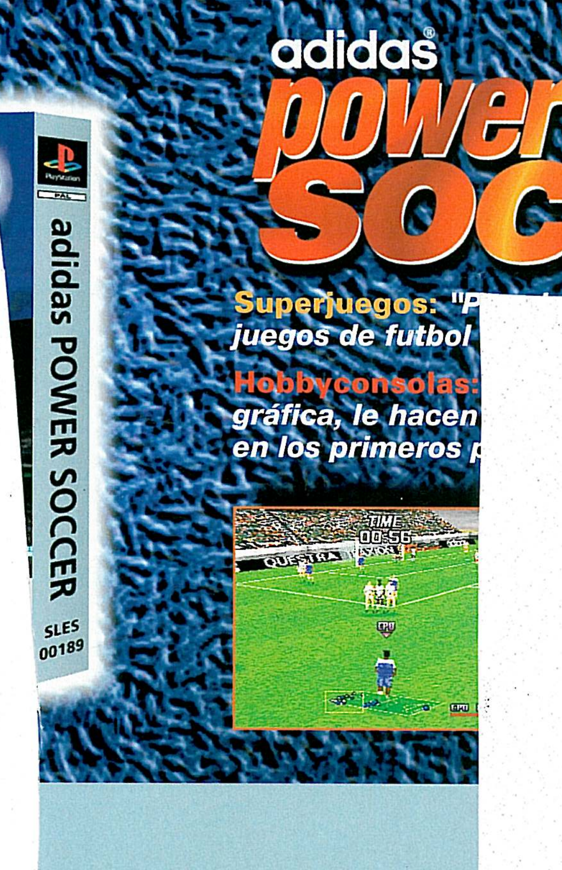
Aprovecha la Oportunidad

PLATINUM

adidas power soccer

Superjuegos: *"P*
juegos de futbol

Hobbyconsolas:
gráfica, le hacen
en los primeros p

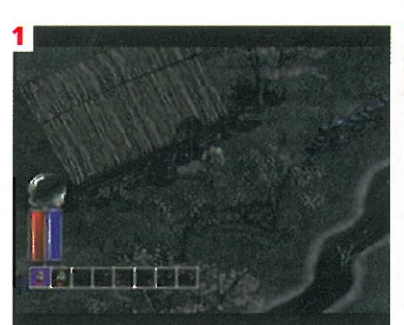


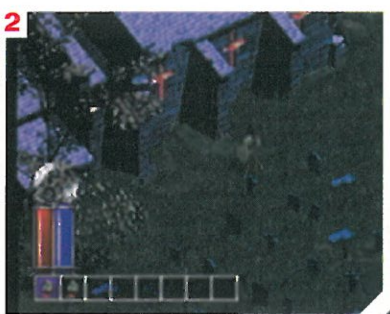


La intro te sitúa justo en el momento en que llegas al devastado Tristam. Una secuencia muy trabajada en la que, por cierto, contemplarás al Diablo que figura en la portada del juego.

Diablo

¿Estás harto de los combates a tiempo no-real de *Final Fantasy VII*? ¿Juegas a escondidas a *Zelda* con las antiguas consolas de Nintendo porque crees que en PSX no hay nada igual?





[1] El punto de partida y el principio de una laaaaarga historia.[2] El cementerio, la iglesia... ¡Qué escenario tan alegre! [3] A la entrada de la iglesia encontrarás un hombre moribundo. Te ha tocado escuchar sus últimas palabras.



Todo comienza en tu añorada tierra de Tristam. Llegas un día a tu querido pueblo y te encuentras con que sólo cuatro casas se mantienen en pie entre una absoluta desolación... ¿Qué ha pasado? Según los supervivientes, el Diablo —que durante siglos había permanecido prisionero en lo más profundo de la tierra, bajo la iglesia— ha conseguido escapar de su mazmorra y ha plagado tu dulce aldea de criaturas malignas...

Con el escenario de tu infancia hecho trizas, tu sentido del humor por los suelos y tu innata inclinación por la violencia, sólo se te ocurre una solución: matar al Diablo.

Como en todo juego de rol, los protagonistas se enriquecen espiritualmente a medida que avanza el juego. En este caso son tres, cada uno con determinadas características. El Guerrero está en estupenda forma física, y resulta ideal para abrirse camino a golpes por el laberinto donde está el Diablo. Lo malo es que arrastra el defecto de todos los tíos cachas de la historia de los videojuegos: un analfabetismo terminal. Carece de conocimientos de hechicería y, en general, no tiene conocimientos de nada. Bueno, sabe arreglar su espada, que ya es algo.

COMO EN TODO JUEGO DE ROL DEBERÁS COMPRAR NUEVAS ARMAS Y HECHIZOS A MEDIDA QUE VAYAS REUNIENDO DINERO

Rogue, la chica de la historia, es una especie de amazona (el personaje de dificultad media del juego). Maneja a las mil maravillas el arco, así que puede atacar a distancia. El riesgo de daños físicos en combates cuerpo a cuerpo es mínimo, pero su nivel de salud también lo es. Rogue detecta y desactiva trampas, y su nivel de conocimientos de magia es aceptable. Si eres un experto en *Gauntlet*, observarás que Rogue es casi idéntica al «elfo» del mítico arcade multijugador.

El hechicero, aunque complicado, puede llegar a ser el personaje más poderoso de todos. Su fuerza física es irrisoria, pero los conocimientos de magia con los que cuenta son los más amplios (para algo es hechicero). Al igual que el resto de los personajes, su poder aumenta con la experiencia que adquiere a lo largo del juego.

Los ciudadanos de Tristam que han sobrevivido a la hecatombe protagonizan dos actividades importantes en *Diablo*: la compraventa y las submisiones. Como en todo juego de rol que se precie, deberás comprar nuevas armas y hechizos a medida que vayas reuniendo dinero.

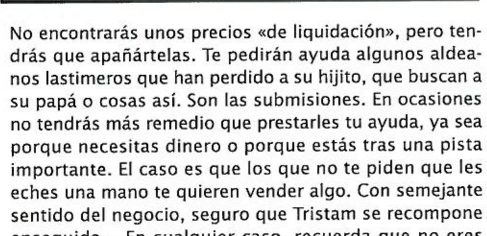
Dos Jugadores



EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Blizzard
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Rol/Aventuras



[1] Estás en el laberinto. Se regenera en cada partida de manera aleatoria, no te molestes en memorizar el camino... [2] Por sacrílego que te parezca, abre todas las tumbas que veas. Encontrarás cosas de valor. [3] La biblioteca. Un lugar tranquilo si no fuera por los Scavengers. [4] Observa el efecto de luz de la antorcha sobre el escenario. Sublime.



No encontrarás unos precios «de liquidación», pero tendrás que apañártelas. Te pedirán ayuda algunos aldeanos lastimeros que han perdido a su hijito, que buscan a su papá o cosas así. Son las submisiones. En ocasiones no tendrás más remedio que prestarles tu ayuda, ya sea porque necesitas dinero o porque estás tras una pista importante. El caso es que los que no te piden que les eches una mano te quieren vender algo. Con semejante sentido del negocio, seguro que Tristam se recompone enseguida... En cualquier caso, recuerda que no eres Robin de los Bosques, tienes una misión: matar al Maligno. Salvar el mundo. Pasarte el juego. Muéstrate simpático con la gente, pero no mucho más.

Tristam es tu único lugar seguro. Vuelve al pueblo siempre que tengas un problema que no sepas cómo solucionar. Los chismorreos del populacho suelen esconder algunas vetas de verdad que pueden servirte de pista. Y siempre hay cosas que comprar. ¿Quieres un consejo? Compra (o aprende, si has comprado un libro de magia decente) el hechizo Town Portal —Portal de la Ciudad—, que es capaz de abrir una puerta interdimensional donde quieras. Este truco te permite regresar a Tristam cuando te apetezca, algo muy recomendable si te encuentras en el séptimo piso, moribundo, sin ninguna pócima roja que restablezca tu salud, rodeado de asquerosas criaturas que no dejan de aporrearte...

A los fans del rol puro se les iluminará la cara cuando descubran que es posible desvalijar la iglesia y vender sus objetos. Tu interacción con los mercaderes y vecinos del pueblo se compone de dos cosas: una conversación (que suele proporcionarte una o dos pistas importantes) y un menú (las mercancías del vendedor, con sus precios y todo). Tu personaje, además de las barras de salud, poder mágico, dinero, etc., posee un nivel de «experiencia». Y la forma de adquirirla es, por supuesto, matar malos. Podrás pasar de pantalla cuando tu experiencia alcance un cierto grado. En ese momento, una pequeña cruz dorada —llamada Ankh, te sonará de *Tomb Raider*— aparecerá sobre tus columnas de salud y mana (poder mágico). Distribuye con pericia los puntos que consigas entre los diferentes atributos de tu personaje: fuerza, agilidad, resistencia y habilidad. También necesitarás cargarte de tesoros, pócimas y armas para que, cuando te enfrentes al Maligno, estés más preparado que el *Equipo A*.

Una de las cosas que más nos han gustado de *Diablo* es el modo para dos jugadores. Puedes combatir junto a un amigo para abrirte camino con mayor facilidad en laberintos y oscuras mazmorras. Ambos jugadores avanzan juntos y se mueven siempre en el mismo escenario. ¡Juego simultáneo, como en los viejos arcades!



Si pulsas R1 en el laberinto obtendrás un mapa de la zona en pantalla. La catedral se regenera de forma aleatoria cada vez que empiezas un juego nuevo, así que lo más recomendable para no perderse es llevar el mapa delante de las narices. Abre todos los arcones y sarcófagos que encuentres. Con los barriles guarda un poco las distancias: algunos son explosivos.

Diablo ofrece una durabilidad casi infinita. El talento de Blizzard, más que demostrado con *Warcraft*, se combina en este caso con un argumento épico-medieval del estilo de las famosas trilogías de Margaret Weis y Tracy Hickman. Si alguno de vosotros —seguro que muchos— conoce el juego de rol basado en *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien, encontrará en *Diablo* una versión del género prácticamente idéntica. Los puntos de fuerza, los niveles de magia y dinero, el desgaste de las armas... Pero recuerda que es rol, no estrategia. Que el nombre de Blizzard no te confunda: aquí no controlas un ejército, como el de *Warcraft*, sino un solo personaje; en lugar de «pensar rápido y atacar por todas partes», tendrás que hacer pausa para meditar cada dos minutos, hablar con la gente...

Una perspectiva en tercera persona brillante, escenarios muy detallados, una banda sonora lúgubre y bien adaptada a la acción, efectos de sonido hasta en el más pequeño detalle, jugabilidad, durabilidad y adictividad sin límites... Ideal para los fans del mítico *Gauntlet*, aunque demasiado clásico para los iniciados en el género con los combates por turnos de *Final Fantasy VII* y las semanas enteras de meditación que supone una partidita con *Alundra*. Cuestión de gustos.

DIABLO OFRECE UNA DURABILIDAD CASI INFINITA. EL TALENTO DE BLIZZARD QUEDA MÁS QUE DEMOSTRADO.

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSM12
Alundra		



VEREDICTO

GRÁFICOS	Brillantes 2-D 7
ACCIÓN	Insólita en este género 8
ADICTIVIDAD	Será inevitable que te enganches 10

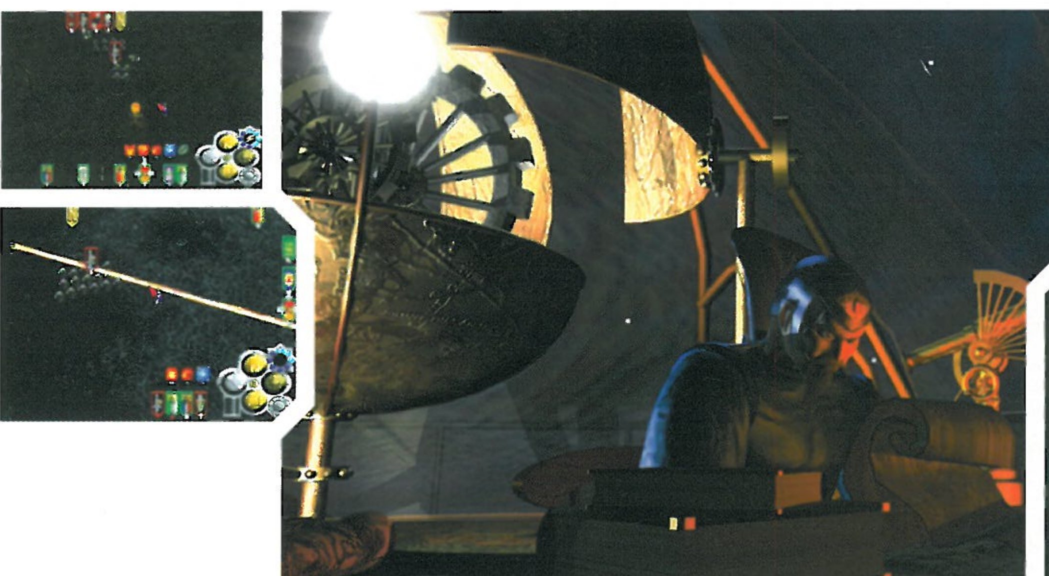
En cuanto juegues un par de veces no podrás sacártelo de la cabeza: matar al Diablo, matar al Diablo, matar al Diablo... Un título apasionante.



INTRO



Los acontecimientos de *Warhammer: Dark Omen* se desencadenan cuando se confirma una antigua profecía a raíz de un eclipse lunar sobre el Imperio. Despierta en

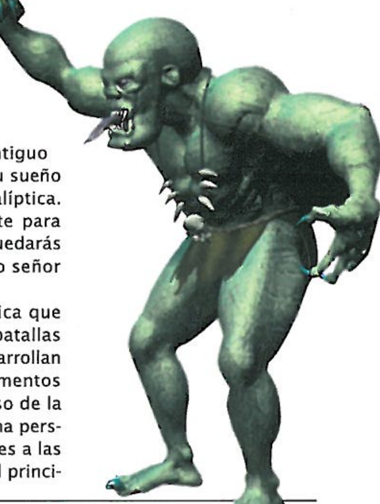


Aparte de presumir de un número formidable de secuencias animadas, *Dark Omen* introduce cantidad de mejoras en los gráficos del juego. Las unidades parecen iguales al original, pero ahora el terreno es mucho más detallado e interesante.



Warhammer Dark Omen

Una vez más, las fuerzas del mal amenazan el Imperio. Y adivina a quién corresponde darles unos buenos azotes...



Warhammer: *Shadow Of The Horned Rat*, de Mindscape, fue uno de los primeros juegos serios de estrategia que aparecieron para PlayStation. El título te convertía en el líder de una pequeña banda de mercenarios que debía enfrentarse a las fuerzas de Chaos y su malvada trama para derrocar al Imperio, el último bastión de la humanidad en un mundo sombrío e implacable.

Ya estaba planeado desarrollar una secuela incluso antes de que *Horned Rat* se hubiese concluido. Varios años después de lo que aconteció en *Horned Rat*, *Dark Omen* vuelve a ponerte en la piel del comandante Bernhardt, el líder de los mercenarios conocidos como Grudgebringers (algo así como «portadores de rencor»). Pero esta vez no son los sigilosos y solapados poderes de Chaos los que amenazan el Imperio, sino un antiguo noble ni muerto ni vivo que ha despertado de su sueño centenario para cumplir con una profecía apocalíptica. Poco después de que el Emperador te contrate para secundar las guarniciones imperiales del sur, quedarás atrapado en la lucha por vencer a este malvado señor feudal y sus legiones de muertos vivientes.

ESTA VEZ, NO SON LOS PODERES DE CHAOS LOS QUE AMENAZAN AL IMPERIO, SINO UN ANTIGUO NOBLE NI MUERTO NI VIVO.

Dark Omen posee la misma estructura básica que *Horned Rat*. Está compuesto por una serie de batallas enlazadas mediante secuencias de vídeo que desarrollan la trama de manera gradual. En algunos momentos deberás tomar decisiones que afectarán el curso de la historia. El juego, en tiempo real, proporciona una perspectiva en 3-D del campo de batalla y las órdenes a las unidades se transmiten mediante pad o ratón. Al princi-





Mouse Compatible

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Mindscape/EA
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Estrategia en tiempo real



su vieja tumba un malvado señor feudal y, tras diseminarse por la región su aura de muerte, los difuntos resurgen para servirle en sus planes de conquista...

pio del juego tus fuerzas sólo consisten en tres unidades, pero a medida que avanzas en la historia puedes arrendar nuevos destacamentos.

De todos modos, esto no significa que no haya cambios. Para empezar, se han perfeccionado los gráficos. Ahora las escenas de vídeo que desarrollan la trama entre batallas presentan animaciones en 3-D de los personajes, y las batallas hacen gala de un motor 3-D mejorado que muestra el terreno con un detalle mucho mayor.

Las mejoras más importantes atañen a la jugabilidad. El esmerado aspecto de dirección de *Horned Rat* se ha simplificado y retocado. Como en el original, debes escoger al principio de cada batalla cuáles de tus unidades (un máximo de ocho) tomarán parte en la contienda, y continúas recibiendo un pago en efectivo por la victoria. Sin embargo, los salarios de las diferentes unidades se calculan de un modo diferente. Aún parece que luchar con menos unidades proporciona más pasta, pero ya no tienes que equilibrar las fuerzas de cada unidad con el dinero que deberás pagarle para que luche. Parece que siempre ganas algo de dinero, sin importar con cuántas unidades decidas participar en la batalla, al contrario que en el primer juego, donde era posible librar una batalla y salir perdiendo en el negocio si decidías usar tus mejores unidades (que suelen ser las más caras). Además, ahora puedes reforzar unidades dañadas tras cada una de las batallas. A no ser que te quedes sin blanca, no te verás obligado nunca más a luchar con unidades debilitadas. Por otra parte, ahora puedes pagar para mejorar la armadura de tus unidades entre batallas. El sistema de batalla en sí es en gran parte el mismo, pero con algunas mejoras. Además de tener mejor aspecto, las cosas se mueven a un ritmo más rápido y las rutinas de la IA enemiga están claramente renovadas. Es mucho más difícil engañar a los regimientos enemigos para que cometan una mala jugada, y tienden a atacar de una forma más inteligente, porque son capaces de distinguir las unidades débiles. Ahora tendrás que proteger de manera más efectiva a tus unidades y magos desplegados. Del mismo modo, varias ventanas nuevas te ayudarán a ver las cosas con más claridad.

Dark Omen, más que un juego nuevo, es una versión mejorada del original, y su nueva campaña parece más un «disco de misión» que una secuela. Sin embargo, es tan adictivo y absorbente como *Horned Rat*, y les irá de perilla a los *fans* del original. Dicho esto, si no te gustó el primer juego no encontrarás aquí nada que te haga cambiar de opinión.





Cada una de las unidades tiene sus puntos débiles y sus puntos fuertes. Ten muy en cuenta los fuertes si quieres zurrar a los malos en serio.

AHORA PUEDES REFORZAR UNIDADES DAÑADAS TRAS CADA UNA DE LAS BATALLAS.





[1] Al principio de la batalla tienes el tiempo que quieras para desplegar tus fuerzas... [2] ...pero una vez empieza la acción todo ocurre en tiempo real. [3] Hay bustos animados que revelan la historia entre riña y riña.

Alternativas...

C&C: Red Alert	8/10	PSM14
Command & Conquer	8/10	PSM3
Warcraft 2	8/10	PSM8
Warhammer: SHR	8/10	PSM1

PlayStation Magazine 18

VEREDICTO

GRÁFICOS	Vistoso terreno en 3-D, unidades pequeñas pero funcionales	8
ACCIÓN	Irresistible, aunque puede ser algo difícil	7
ADICTIVIDAD	Una campaña larga y repleta de batallas	8

Otro excelente juego. Esta vez con gráficos mejorados y jugabilidad retocada. Igual de difícil que el original, e igual de adictivo.











EDITOR	Sony	FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Julio	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*

1


2


3

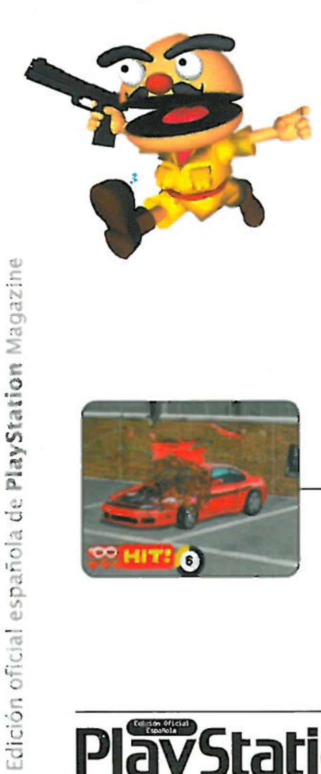

4


5


[1] Dispara sobre los esqueletos a medida que emerjan de sus tumbas. [2] Dispara sobre las abejas que revolotean alrededor de las colmenas. [3] Dispara sobre los terroristas de cartón que asoman la nariz desde detrás de los coches. [4] Hombre, esto es nuevo. Explora un sencillo decorado de juego de rol y recoge objetos. [5] Dispara sobre... ejem, los pollos.

Point Blank

¿Quién necesita argumento cuando puedes disparar a diestro y siniestro sin razón? Ésta es la idea que se esconde tras el último festín de balas de Namco. Caballeros, a sus gatillos, por favor...



Apunta a la pantalla con la pistola y dispara. ¿Quién habría pensado que una idea tan simplona —tomada de prestado de las viejas casetas de feria— pudiese, a estas alturas, resultar tan entretenida? Desde los juegos de recreativa que triunfaban allá por los años ochenta, como *Operation Wolf*, hasta *Virtua Cop* de Sega o *Time Crisis* de la propia Namco, está más que probado que a la gente lo que le gusta es eso, apuntar y disparar. Desde luego, la última aportación al género no acabará con esa fascinación.

Sin embargo, al contrario que el resto de los títulos del género, *Point Blank* no es un juego violento. Aquí no estás en la piel de un súper policía consagrado a fulminar traficantes de droga a través de niveles lineales de acción sangrienta. De hecho, el juego no tiene lo que se dice argumento. ***Point Blank* no es más que una serie de ejercicios de tiro divididos en varios niveles de dificultad. Escoges el nivel de habilidad, una prueba concreta, lees las instrucciones y empiezas a disparar. Así de sencillo.**



Por supuesto, el gancho del juego es la variedad de las pruebas que puedes llevar a cabo. Disparar sobre pirañas que atraviesan la pantalla a todo trapo, disparar sobre dígitos que ascienden en orden numérico, disparar sobre ninjas de cartón piedra que asoman desde unos edificios, disparar sobre pichones de plastilina, disparar sobre muñecos de peluche, disparar sobre unos buitres para que dejen caer a unos hombrecillos...

La lista de objetivos es casi interminable. Pero, ojo: es importante apuntar que los ejercicios se han diseñado de manera que pongan a prueba habilidades distintas, como precisión, velocidad y la capacidad de agrupar los tiros. Así que no siempre se trata de acribillar la pantalla a balazos (de hecho, en algunos trabajitos sólo tienes una bala). Y, si no eres bueno en ninguna de estas áreas, siempre cuentas con la opción de práctica, que permite practicar disciplinas de tiro específicas.



En muchos aspectos, nos encontramos ante el típico juego japonés: personajillos la mar de monos, escenarios surreales que revientan a colores y opciones multijugador en abundancia. Incluso existe una cómica modalidad de juego de rol en la que guías a dos exploradores idiotas por una isla en busca de «Gunball».



En cualquier caso, el raudal de opciones para dos jugadores y opciones de equipo ya justifica por sí solo tu inversión en este título.

Los jugadores pueden agruparse en equipos de hasta cuatro y participar en varias competiciones de tiro, incluida la excelente opción de batalla entre equipos y un concurso eliminatorio. Los que posean una G-Con 45 no tienen excusa para no llevarse a casa este alegre aunque difícil título, y cualquiera que esté buscando algo diferente también debería tenerlo en cuenta. La acción termina por hacerse un poco lineal, pero dispone de la variedad suficiente para satisfacer con creces a los amantes del gatillo.

Alternativas...

Time Crisis	9/10	PSM12
Die Hard Trilogy	8/10	
Judge Dredd	4/10	

VEREDICTO

GRÁFICOS	Claros y muy monos, en el habitual estilo japonés	7
ACCIÓN	Limitada —es sólo disparar—, pero divertida	8
ADICTIVIDAD	Lo irás recuperando de vez en cuando	7

No tan impresionante en técnica como *Time Crisis*, pero proporciona la misma jugabilidad compulsiva. Es posible que la emoción disminuya al cabo de un rato.







www.centromail.es

¡Los primeros!

¡Los más baratos!

¿Dónde pensabas comprar TUS JUEGOS favoritos?



SKULL MONKEYS



DARK OMEN



DIABLO




NEED FOR SPEED III





REBOOT

BEAST WARS
8.490
PlayStation

BEAST WARS



THEME HOSPITAL



ROAD RASH 3D

En Centro Mail tus juegos están antes y son más baratos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter✆966 813 100
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆934 656 276
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697

Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 222 717

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147, Esq. Regla, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, 10 NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆913 782 222
- C.C Las Rosas. NUEVO CENTRO

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor NUEVO CENTRO

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es





■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Junio	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas

Klonoa

Los juegos de plataformas tienen más años que Matusalén: ¿qué puede hacer el gatito de Namco para impresionarte?



[1] El escenario tiene todo el aspecto del 3-D, mientras que Klonoa se mueve sólo en 2-D. [2] Pero eso no quita para que el juego ofrezca una pinta estupenda.

Tras el PrePlay que te ofrecimos en el pasado número, llegó a PSM la versión definitiva de *Klonoa*. El juego de Namco, que cuenta con los saltos y las monerías del felino que le da nombre y de su fiel asistente Huppo, el aspirador ambulante y terror de los enemigos, se desarrolla en lo que en el gremio se conoce como «2,5-D». Lo que esto significa es que, si bien el mundo de Klonoa está elaborado con polígonos y es por tanto en 3-D, el personaje sólo puede moverse en trayectoria fija de izquierda a derecha. Y no es mala cosa, porque de este modo el juego no sufre la imprecisa orientación de los personajes que presentan algunos plataformas en 3-D.



La tarea de Klonoa y de Huppo es evitar que un malvado que acaba de despertar de un sueño de 3.000 años sumerja a su mundo en la oscuridad. Curiosamente, la primera acción del villano es secuestrar a la abuela de nuestro héroe, y los motivos que le mueven a ello se descubren a medida que se desarrolla la historia. De hecho, la trama de Klonoa es una de las mejores bazas del juego. Se va complicando a lo largo de la historia y, además, tiene el acierto de utilizar los gráficos del juego como secuencias explicativas en lugar de emplear secuencias de vídeo. Otro aliciente es la música, que es absolutamente genial, a la altura de los gráficos en cuanto a detalle y colorido. Suena en todos los puntos en que debe hacerlo.

En cuanto a la mecánica de juego, Namco ha hecho muy bien al simplificar al máximo el sistema de control: sólo se usan dos botones. Pero lo cierto es que puedes utilizar varios trucos bastante buenos. Después de que Huppo aspire e hinche a los enemigos que van apareciendo, puedes usarlos como armas contra otros enemigos o hacer que Klonoa salte sobre ellos para conseguir brincos espectaculares. Los plataformas nunca se han caracterizado por utilizar un montón de botones, porque en ellos lo que cuenta es el trazado y el diseño de los niveles. Como reto, Klonoa tiene algo de unos y de otros. La curva de dificultad es prácticamente plana y, por desgracia, hasta las últimas etapas no empieza a apreciarse la complejidad que debería haber estado presente durante todo el juego.

Si acabas de entrar en el mundo de los plataformas y estás buscando una introducción al género bonita y jugable, Klonoa puede colmar tus expectativas. Sin embargo, a los más experimentados les parecerá demasiado fácil.

[1] En este juego hay mucha variedad, y el escenario es muy imaginativo. [2] La caverna submarina es la mar de bonita (en términos japoneses, claro). [3] ¡Puedes montarte a lomos de un pez!





Alternativas...

Oddworld	9/10	PSM11
Crash Bandicoot 2	8/10	PSM13
Pandemonium 2	8/10	PSM14



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Detallados y coloridos, y el gatito es majo	8
■ ACCIÓN	Demasiado fácil para expertos	7
■ ADICTIVIDAD	26 niveles no son moco de pavo	7

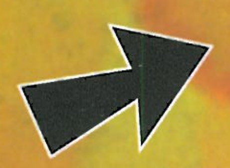
Los principiantes estarán encantados con su historia, sus secuencias y sus elementos innovadores, pero los expertos lo habrán recorrido en un santiamén.



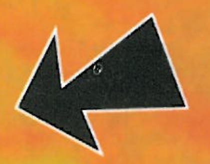
















12.490



5.495



7.490

www.centromail.es

¡Los primeros!

¡Los más baratos!

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆934 656 276
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697

Manresa C/ Angel Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 222 717

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, s/n NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas. NUEVO CENTRO

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor NUEVO CENTRO

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

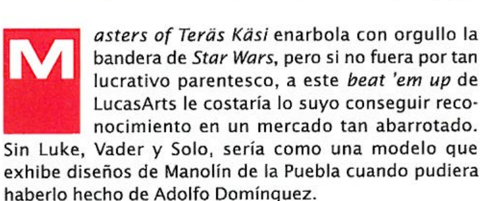
o por Internet:
pedidos@centromail.es

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

En un *beat 'em up* muy lejano, los personajes de *La guerra de las galaxias* se reúnen para combatir. ¿Es este título un Jedi en potencia, o preferiría Obi Wan jugar a *Tekken 2*?



[1] Las batallas con sables de luz son de lejos lo mejor de *MOTK*. *PSM* apuesta aquí por Darth Vader. [2] Han Solo está armado con proyectiles y con puños afortunados. Pero no es rival para el sable de luz de Luke... [3] Es fácil jugar como Darth Vader. Sólo es necesario completar el juego una vez y será tuyo para siempre. Eso sí, recuerda tener a mano una tarjeta de memoria.



Masters of Teräs Käsi enarbola con orgullo la bandera de *Star Wars*, pero si no fuera por tan lucrativo parentesco, a este *beat 'em up* de LucasArts le costaría lo suyo conseguir reconocimiento en un mercado tan abarrotado. Sin Luke, Vader y Solo, sería como una modelo que exhibe diseños de Manolín de la Puebla cuando pudiera haberlo hecho de Adolfo Domínguez.

La licencia de *La guerra de las galaxias* otorga a *Masters of Teräs Käsi* un grado de credibilidad del que carecen sus contemporáneos. Pensemos, por ejemplo, en *Star Gladiators* de Capcom: también presume de luchas con sables de luz y un escenario futurista, pero no puede ofrecer efectos, música y personajes conocidos. Cuando Darth Vader y Luke Skywalker entrechocan sus espadas de alta tecnología en *MOTK*, el sonido es reconocible al instante. Puede que el combate no tenga mucho que ver con la batalla que Luke y Vader libran hacia el final de *El imperio contraataca*, pero desde luego hay una conexión entre ambas.

Sería comprensible, pero erróneo, pensar que *Masters of Teräs Käsi* no es más que un subproducto sin sustancia. Bajo el pesado manto de su envidiable licencia se halla un juego de lucha que, pese a sus lacras, resulta divertido. Entre sus mayores encantos se encuentra la adición de armamento opcional. Puede que *Soul Blade* ofrezca un combate a base de armas, pero *MOTK* es único al permitir a los jugadores enfundar espadas y pistolas para darse de puñetazos. Luke y Darth Vader tienen sus sables de luz, claro, Han Solo lleva una pistola, etc., y basta una pulsación del botón R2 para empuñarlos.

Sacar el arma permite realizar montones de ataques nuevos, cosa no muy usual. Desde la manera de desenfundar «a lo *desperado*» que utiliza Solo al culatazo de rifle que pone en práctica Boba Fett, cada combatiente de *MOTK* posee un enorme repertorio de movimientos ofensivos al empuñar una pistola, espada o vara. Esto compensa en muchos sentidos lo que muchos verán como escasez de luchadores. Quizá *Tekken 2* ofrezca una mayor elección al jugador, pero dominar cada personaje de *Teräs Käsi* lleva más tiempo.



Controlar a los personajes de *MOTK* no supondrá ningún problema a los expertos en *beat 'em up*, con secuencias de movimientos similares a las de *Tekken* y, por tanto, a las de casi cualquier otro juego de lucha. Hay patadas y puñetazos básicos, asaltos con armas (incluyendo proyectiles) y una serie de ataques «especiales» que puedes usar cuando tu barra de potencia alcanza un nivel determinado. El experto podrá usar combos «encadenados» para lograr un efecto devastador.

Si bien puede decirse que gran parte de la acción de *Masters of Teräs Käsi* es un chasis nuevo sobre el esqueleto común de los juegos de lucha, la posibilidad de que

DESDE LA MANERA DE DESENFUNDAR DE SOLO AL CULATAZO DE RIFLE DE BOBA FETT, CADA COMBATIENTE POSEE UN ENORME REPERTORIO DE MOVIMIENTOS.

Dos Jugadores	Tarjeta de memoria Compatible			
		■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Lucas Arts
		■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
		■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

[1] Quizá reconozcas el trajecito que la princesa Leia lucía en *El retorno del Jedi*. [2] Han Solo y Boba Fett están bastante igualados... [3] ...pero Luke le hace picadillo con sus ataques. [4] Sin sus sables de luz, *MOTK* sería la mitad del juego que es...

2

3

4

1




5
6


LOS LUCHADORES SE ACERCAN A LA PANTALLA Y SE ALEJAN DE ELLA MIENTRAS LA CÁMARA SE AJUSTA EN CONFORMIDAD.

sus combatientes esquiven a izquierda y derecha con facilidad es un complemento bien pensado y en cierto modo singular. Como en las recreativas de *Tekken 3*, los luchadores pueden acercarse y alejarse de la pantalla mientras la cámara de *MOTK* se reajusta en función de ello. Este incremento de la movilidad añade un rasgo táctico a las batallas entre jugadores expertos, y al objetivo de romper cráneos se suman las maniobras para conseguir una posición. Dado que todos los combates tienen lugar en estadios limitados, los jugadores astutos buscarán la victoria echando al otro del ring: es una táctica útil para quienes se enfrenten a un rival más hábil.

En ocasiones, por desgracia, es justo su abanico de movimientos lo que convierte a *Masters* un juego frustrante y difícil de manejar. Te guste o no la serie *Street Fighter* de Capcom, admitirás que cada luchador está equilibrado a la perfección frente a sus rivales. Ningún competidor disfruta de ventajas significativas sobre otro, porque todos son capaces de eludir o contrarrestar cualquier ataque. Sin embargo, éste no es el caso de *MOTK*: hay muchos ejemplos en los que este equilibrio es cuestionable.

De todos modos, cuando el tema de *La guerra de las galaxias* empiece a sonar, perdonarás a *MOTK* todos sus defectos. ¿A quién le importa que los fondos no sean excepcionales? ¿Y qué si Luke Skywalker tiene cara de torta? ¿Tiene alguna transcendencia que Boba Fett pueda disparar tiros hacia arriba con una molesta infalibilidad? Es un producto *Star Wars* y, como tal, brinda una atmósfera que pocos juegos pueden igualar. *Masters of Teräs Käsi* no es *Tekken 2* —y, desde luego, tampoco es *Tekken 3*— pero es un *beat 'em up* lo suficientemente sólido. «La fuerza es intensa en él», como diría Darth Vader, y si LucasArts está dispuesta a aprender de sus primeros errores, una secuela de *MOTK* sería una grata perspectiva.

Alternativas...

Tekken 2	10/10	
Fighter EX+Alpha	9/10	PSM12
Bloody Roar	8/10	PSM15
Bushido Blade	8/10	PSM14
Soul Blade '97	8/10	PSM8
Street Fighter Alpha 2	8/10	PSM2
Star Gladiator	7/10	PSM3
Darkstalkers	7/10	PSM1

EL RETORNO DEL JEDI

En *MOTK* podemos escoger desde la primera partida entre ocho personajes. Para acceder a Darth Vader debes completar el juego. Y, quién sabe, puede que haya más luchadores secretos...


Luke Skywalker

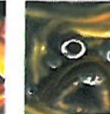
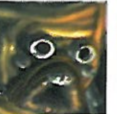
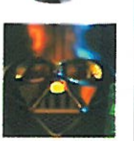
Han Solo

Princesa Leia

Chewbacca

Arden Lyne

Boba Fett

Thok


Hoar

Darth Vader



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Por encima de la media, fondos aparte	6
■ ACCIÓN	Divertida, pero con luchadores en desigualdad	7
■ ADICTIVIDAD	Se prolongaría con más personajes	6

Un cordero de *beat 'em up* vestido con piel de *Star Wars*. *Masters of Teräs Käsi* es divertido, pero no es el juego de lucha perfecto.









[1] Ésta es una de las pistas en el modo normal. Fíjate en la señal que limita la velocidad y en la linda casita de la izquierda... [2] El modo espejo. La señal... Y la casita... Qué cosa más rara. Está todo del revés. ¡Jaaaa, jaaa, jaa! [3] El modo invertido. Ahora podemos recorrer la pista en sentido contrario. La misma carretera, pero no hay casita.

Need For Speed III

Electronic Arts vención a la primera, vendió la tira a la segunda y alcanzó la cumbre a la tercera. ¿Se decidirán los locos del volante por *NFS III* con *GT* en escena?

Need For Speed es un clásico, el papá de los simuladores de coches. Gracias a él se empezó a dar importancia a elementos como el freno de mano, las marchas manuales o el agarre realista de los neumáticos. El primer *NFS* supuso una revolución en su tiempo, el segundo no fue más que un clon del primero (más pistas y coches, pero idéntico) y el tercero es otra historia.

Una de las características de la serie *NFS* es que, para empezar a disfrutar de un poco de velocidad, tienes que conocer las pistas al dedillo. *NFS III*, como sus antecesores, se basa en la práctica. Ni la velocidad ni la intensidad se apoderan de ti cuando empiezas. Lo hacen, pero mucho después: al principio incluso puede parecer aburrido y lento.

NI LA VELOCIDAD NI LA INTENSIDAD SE APODERAN DE TI CUANDO EMPIEZAS. LO HACEN, PERO MUCHO DESPUÉS.

En esta tercera entrega no todo es nuevo, es más bien... diferente. En realidad, el juego es una actualización muy mejorada de lo que ya conocíamos. Podrás ponerte al volante de ejemplares como el Morandello de la casa Ferrari, el Mercedes CLK GTR de fabricación alemana, el Countach y el Diablo —ambos de la firma Lamborghini—, el Chevrolet y varios más. En cada modo tienes acceso a un número diferente de coches, y en función de tus avances en el modo de Torneo ganarás el acceso a unos cuantos más.

Las imágenes que aparecen cuando escoges tu vehículo son idénticas a las que encontrarás durante el juego. ¿Buenas? Nosotros diríamos que sí. Pero, claro, no son las de *Gran Turismo*. Los coches están bien resueltos, incluso disponen de un *environment mapping* bastante mejor que el de la serie *Ridge Racer*, aunque de nuevo no tanto como el de *GT*... En cambio, su opción nocturna es mejor aún que la de *V-Rally*, y es la primera vez que un coche de videojuego posee luces largas y cortas: si llevas puestas las largas en una carrera nocturna, con tráfico máximo (hay varias opciones para imponer la densidad y sentido del tráfico), ¡los coches que vienen de frente te pitan e incluso chocan por el deslumbramiento!

El juego brinda dos perspectivas en primera persona: una desde un poco más arriba que la otra, algo bastante poco común. Y el sonido de los motores es absolutamente indescriptible, merece una mención de honor: recomendable en especial para equipos con Dolby, con los graves al máximo... ¡Qué rugidos!

La mayor utilidad que la traducción de *NFS III* al castellano puede ofrecer la encontrarás en los menús, pero siempre es divertido oír a los polis declamar por los altavoces frases como «¡Detenga el coche inmediatamente!» mientras te persiguen. En todo caso, la maniobrabilidad es estupenda. *NFS III* disfruta de las marchas





[1] Más repeticiones. Pero con la cámara interior, que fue la que utilizamos antes de acabar hechos picadillo. Ahora ya no sirve de mucho... [2] Una estupenda vista de lo que tenemos detrás. Ésta es ideal para los sádicos. Mientras vayas en primera posición, no está mal eso de mirar al segundo y reírsele en las narices.





Utiliza la perspectiva desde atrás del coche para obtener la mejor panorámica de los choques en las repeticiones.







■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ FABRICANTE	**EA Canadá**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Canadá**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de carreras**





[1-3] Consigue que te detengan tres veces y se acabó la juerga para el gamberro de turno. Tómalo con más calma la próxima vez, muchacho.

manuales y el freno de mano más realistas que hemos visto: no es que las de *GT* o *V-Rally* no sean reales, lo son, pero esto es... es... Genial.

Hay cuatro escenarios, cada uno con una pista (al principio). Además, al empezar el juego puedes seleccionar un modo espejo, un modo invertido y un modo normal. Eso son cuatro pistas convertibles en 12. Pues bien: cuando te pases esas cuatro en el modo Torneo, accederás a las cuatro restantes. Cada una que superas de las otras cuatro se suma a las que ya tienes, así que empiezas con cuatro, luego cinco, luego seis... (Lo normal en este tipo de juegos es que, si hay cuatro o cinco pistas de acceso condicionado por tus victorias, consigas las cuatro o cinco en el mismo paquete al superar con éxito el campeonato de las primeras, como sucede en *Porsche Challenge*. Aquí la cosa te la vas ganando poco a poco, como los coches, a los que se accede con el mismo procedimiento). Bueno, en total cuatro y cuatro extras son ocho pistas, que con modo invertido son 16 y con modo espejo son 32. Pero aunque son 32 pistas en total, en realidad no hay más que cuatro escenarios (los cuatro iniciales): las extras son prolongaciones de las primeras, un tramo común y uno nuevo (más largo) en los mismos escenarios. Es el mismo sistema de *Ridge Racer 1* y *2*, de *Rage Racer*, de *GT* y de *Porsche Challenge*.

Los modos son cuatro: Práctica, Torneo, A Muerte y Persecución. El modo de práctica es idéntico al de todos los juegos de carreras que tienen modo de práctica: una carrera sin contrincantes en la que el locutor te dice hacia dónde gira la próxima curva y si es o no cerrada. En este caso, también avisa de si hay obstáculos. En realidad, el modo de práctica no sirve de mucho. Las carretera de *NFS III* se suponen realistas, por lo que el carril es muy ancho y no hay apenas curvas en horquilla. O sea, que ves perfectamente hacia dónde es la curva mucho antes de llegar o de que te lo digan. Lo que hay que controlar es el agarre del coche, la marcha que llevas, si usar el freno de mano o el normal, si puedes adelantar por dentro a uno de los malos o no, etc.

El modo Torneo ofrece lo de siempre: gana carreras y ve sumando puntos mientras intentas conseguir algún récord. Pueden participar dos jugadores y es el único modo que te permite acceder a las pistas secretas. Se consiguen si logras mantenerte el tiempo suficiente en la clasificación, o sea: quedando más o menos bien en todas las carreras para que no te eliminen.

A Muerte es un modo igual que Torneo, pero más divertido: empiezan compitiendo ocho; se elimina al último; compiten siete, se elimina al último; compiten seis, se elimina al último... La idea es mantenerse en cualquier posición que no sea el último hasta, naturalmente, quedar tú solo.

El último y más espectacular es el modo de persecución. Es una opción divertida e intensa que además podrás disfrutar con un amigo. Objetivo: escapar de la pasma. Los coches de policía que hay apostados a los lados de la carretera cada ciertos kilómetros se comunican por radio, de forma que si escapas de uno, te espera otro un poco más adelante. A veces se juntan varios, que es lo divertido de verdad. El caso es que si te detienen dos veces te multan, pero si consiguen pararte otra vez, te retiran el carnet (o sea, que se acaba la partida).

En definitiva, *Need For Speed III* es un brillante esfuerzo. Entre muchas cosas, disipa la mala imagen que se granjeó la segunda entrega. Pero es que *GT*...





[1-2] El modo de práctica. Unos signos te avisan de los obstáculos y la voz del copiloto te indica la dirección de las curvas. Y ése que tienes a tu derecha, allá delante, es el coche fantasma. ¿Qué mejor que jugar contra ti mismo?

Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSM18
Rage Racer	9/10	PSM8
MotorHead	8/10	PSM18



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Excelentes escenarios 8**
■ ACCIÓN	**No es fácil en absoluto, pero es bestial 9**
■ ADICTIVIDAD	**Bastante, gracias a los modos de juego 9**

Esta tercera versión es la mejor de la colección *Need For Speed*. La velocidad y la diversión están garantizadas. Sólo *GT* y *V-Rally* lo superan.





INTRO



Pitfall 3D: Beyond The Jungle

Tras unos añitos de vacaciones, regresa Pitfall Harry Jr. para acometer su primera aventura tridimensional...

1



2



[1] ¿La antipatía personificada? Estos tipos, por ejemplo. Son grandes, son feos, son duros y les encanta arrojarte piedras. [2] Los típicos agujeros sorpresa. Aparecen varias veces. [3] Hay muchos niveles de *bonus*: éste es el primero.



Hace muchos, muchos años, allá por los primeros tiempos de los juegos de ordenador —en 1982, para ser exactos—, Activision sorprendió al mundo del Atari 2600 con la presentación de *Pitfall*. Este juego de plataformas, uno de los más antiguos, te convertía en Pitfall Harry, un héroe al estilo Indiana Jones que se dedicaba a explorar las peligrosas selvas sudamericanas. Los gráficos eran más básicos que tus dibujos de parvulario y la acción, demasiado simple y repetitiva para los estándares actuales. Pero por aquel entonces resultó uno de los juegos más brillantes que se habían visto.

Por supuesto, le siguieron varias secuelas (*Pitfall II* en 1984 y *Pitfall: Lost Caverns* en 1987) que introdujeron a Harry en las máquinas más innovadoras de cada época. Y en 1995 apareció *Pitfall: The Mayan Adventure*, en donde se nos presentó a Pitfall Harry Jr., el hijo del Pitfall Harry original.

Ahora Pitfall Harry Jr. regresa para mostrarnos la transformación más importante que ha sufrido la serie desde sus inicios. En lugar de la visión lateral en 2-D de las versiones anteriores, *Pitfall 3D: Beyond The Jungle*, como su título indica, aprovecha al máximo las posibilidades gráficas de la consola PlayStation para insertar a Harry el hijo en una aventura tridimensional.

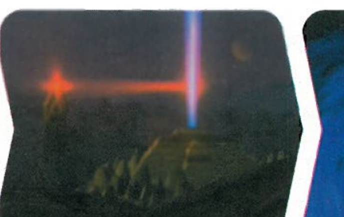
El juego empieza con una intro animada que explica el argumento a grandes rasgos. Estaba nuestro Harry paseando tan ricamente por la selva cuando descubre en el interior de una cueva una extraña luz azul. Allí encuentra un enorme cristal: cuando lo levanta del suelo se abre una extraña puerta en el aire. De ella surge una mujer que le confiesa su pertenencia al mundo de los Moku. En su desconocido planeta existen dos potentes fuentes de energía denominadas Lucense. La Lucense azul es buena, y la Lucense roja es mala (qué sorpresa). Parece ser que un moku llamado Scourge se ha apoderado de la fuerza de la Lucense roja y ha esclavizado al

ESTABA NUESTRO HARRY PASEANDO TAN RICAMENTE POR LA SELVA CUANDO DESCUBRE EN EL INTERIOR DE UNA CUEVA UNA EXTRAÑA LUZ AZUL.





EDITOR	Proein	FABRICANTE	Activision
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas en 3-D











CADA NIVEL TIENE SU PROPIO ESTILO, Y LA PANORÁMICA ES DE VÉRTIGO DESDE LAS PLATAFORMAS MÁS ALTAS.

[1] Unas útiles flechas señalan el camino a seguir. [2] En algunas zonas, el sentido del equilibrio es impresionante. [3] Estos barriles suelen ocultar *power-ups*. [4] Cuchillas móviles gigantes: uno de tantísimos peligros.

resto del planeta. La mujer lidera un grupo rebelde dispuesto a pararle los pies a Scourge, y, claro, necesita la ayuda de Harry. Como dice nuestro héroe: «Bueno, guapa, una misión suicida, ¿eh?... ¡Pues aquí me tienes!».

A partir de ese momento diriges a Harry en sus esfuerzos por derrocar a Scourge y liberar a los mokus. *Pitfall 3D: Beyond The Jungle* discurre a lo largo de varios niveles larguísimos. **Para pasar al siguiente, Harry debe cumplir tareas concretas que la líder rebelde le describe mediante carteles tipo cómic al principio de cada nivel.** Contemplas la acción desde una perspectiva en tercera persona, con Harry en el centro de la pantalla. Es bastante fácil controlarlo: puede correr en ocho direcciones, saltar, mover su característica piqueta, agacharse y utilizar diversos *power-ups*.

Los gráficos pueden hacerte creer que se trata de un juego de aventuras al estilo *Tomb Raider*, pero lo cierto es que *Pitfall 3D* se adhiere a sus orígenes como título de plataformas. El grueso de la acción se centra en explorar los niveles y cruzar huecos entre plataformas flotantes para conseguir el objetivo. Como corresponde a su género, hay plataformas móviles, plataformas que se derrumban, otras que aparecen y desaparecen... ¿Captas la idea? Además, están las fieles lianas de las versiones anteriores de *Pitfall*, y ganchos flotantes de los que Harry puede colgarse utilizando su piqueta. Tendrás que dar saltos perfectos y tener reflejos de gato para utilizar muchos de estos recursos, sobre todo en los últimos niveles.

Menos mal que Harry dispone de un montón de vidas, algunas extra repartidas con generosidad por el escenario y otra de premio por cada 1.000 puntos que hayas conseguido al final del nivel. **Cada vida posee una barra de salud que se reduce cuando te atacan los monstruos, las llamas o cosas así, y si te caes de una plataforma estás prácticamente en el otro barrio.**



Desde el punto de vista gráfico, *Pitfall 3D* no está mal. El personaje de Harry es un poco tosco, pero los fondos están bien diseñados. Cada nivel tiene su propio estilo, y la panorámica es de vértigo desde las plataformas más altas. En cuanto a la calidad de los monstruos, hay de todo.

Por suerte, el sonido anima la cosa. El juego cuenta con los efectos típicos y la música cinematográfica. Bruce Campbell, la estrella de las películas *Evil Dead*, presta su voz a Harry, de lo cual no nos alegramos ni mucho ni poco. Pero los textos están traducidos al castellano, o sea, que no está mal.

Pitfall 3D es un juego serio y bien diseñado. Es probable que no descubra nada nuevo, y algunas secciones son demasiado difíciles, pero ofrece buena diversión y sin pretensiones. Harry no llega a la altura de Lara, pero no está de más conocerlo, sobre todo si sientes debilidad por los plataformas tradicionales.

Alternativas...

Tomb Raider 2	10/10	PSM12
Crash Bandicoot 2	8/10	PSM13
Pandemonium 2	8/10	PSM13



VEREDICTO

GRÁFICOS	Personaje regular, buenos fondos	8
ACCIÓN	Plataformas tradicional en 3-D	7
ADICTIVIDAD	Muchos niveles y muy largos	7

Pitfall 3D **es un juego de plataformas serio y bastante bueno que utiliza de modo admirable las tres dimensiones. Pero no es ideal para los más exigentes.**

7 sobre 10







■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA Canada
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canadá
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D

1 

2 

3 

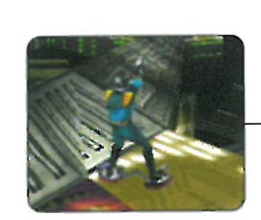
4

[1] Un paso en falso en estas vías y te verás proyectado a una muerte casi segura. [2] Los robots enemigos suelen despedir salud y *power-ups* cuando les disparas. [3] Esos malditos atacan de nuevo. A ese verde conviene evitarlo a toda costa. [4] El diseño de estos escenarios de ciencia ficción nos parece fabuloso.

Reboot

La serie de dibujos animados se disfraza ahora de *shoot 'em up* en 3-D. Pero, ¿qué novedad puede ofrecer a los usuarios de PlayStation un minúsculo surfista de color azul?

R*eboot* es el título de una serie de dibujos animados basada más o menos en un grupo de ciberindividuos que habitan en un enorme ordenador. Llevan una vida tranquila y sin incidentes hasta que aparece un malvado robot llamado Megabyte que pretende apoderarse del control del ordenador central. El malvado empieza por insertar brechas en el sistema, con el objetivo de destruir la sociedad que reside en el ordenador y de fomentar el dominio de un nuevo terror digital. Espeluznante, ¿no?



El videojuego inspirado en la serie asume esta premisa y, como era de esperar, asigna al jugador el control de uno de los habitantes del ordenador, un guardián llamado Bob. En general, Bob tiene que sobrevolar el lugar a bordo de un monopatín que flota en el aire, localizar las grietas y precintarlas con su pistola. Cada rotura debe sellarse dentro de un estricto límite de tiempo y conseguirlo no es nada fácil. Los 21 niveles del juego están llenos a rebosar de tanques enemigos, robots, aeronaves y cañones, todos con los ojos puestos en tu cara bonita.

Reboot es, sobre todo, un *shoot 'em up* en 3-D con unas cuantas ideas interesantes, entre las que destaca el diseño de los niveles. En ellos, el protagonista no tiene que deambular por túneles laberínticos, sino que debe explorar un conjunto de amplios espacios repletos de rampas, edificios, pasadizos, trampas, pendientes e incluso enormes lagos de aguas tóxicas. La distribución de *Reboot* es no lineal, lo que da pie a un emocionante escenario para el desarrollo de la acción. La otra innovación es el monopatín de Bob. Se necesita bastante práctica para dominar este endiablado aparato, pero una vez adquirida serás capaz de surfear los aires y recorrer esos parajes fantacientíficos de excelente diseño con gran fluidez. También resultan impresionantes las aeronaves civiles, que pasan a toda pastilla por los niveles e incluso hacen sonar sus sirenas, lo que recuerda al singular estilo de *Blade Runner*. La acción también te enfrentará a varios enemigos de final de nivel.

1 

2 

[1] En un día claro, la vista se pierde en el horizonte. [2] Los pasillos como éste están atestados de robots y cañones... esperándote.

Sin embargo, *Reboot* presenta algunos inconvenientes. Al cabo de un rato, los gigantescos robots del ordenador parecen todos iguales, y la búsqueda continua de grietas y llaves (que permiten el acceso a nuevas áreas) no es lo bastante atractivo como para tenerte pegado al mando horas y horas. Con varias submisiones más y un buen puñado de áreas secretas, *Reboot* podría haber alcanzado la cumbre del género. Tal como ha quedado, es un *shoot 'em up* de ciencia ficción entretenido, con algunos elementos interesantes y un diseño de niveles que te obliga a pensar en 3-D, lo cual no deja de ser un logro notable.

Alternativas...

Doom	9/10	
Defcon 5	8/10	
One	7/10	PSM18
Cyberia	5/10	



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Interiores de ciencia ficción fluidos y bien diseñados	8
■ ACCIÓN	*Shoot 'em up* en 3-D desafiante y diferente	7
■ ADICTIVIDAD	La tira de niveles cargados de acción y enemigos	7

Una historia bien ambientada y un interesante sistema de control. Pero los jugadores ya han visto estos perros, sólo que con distintos collares.



Concurso

SKULL MONKEYS

Electronic Arts y *PSM* te invitan a participar en este sorteo para llevarte a casa *Skull Monkeys*, el juego más reciente de Dreamworks Interactive. Recorre más de 100 plataformas con Klayman, el hombre más «flexible» del entorno PlayStation. ¡Te lo ponemos en bandeja! Sólo tienes que respondernos dos preguntitas de nada...











Las preguntas

A. ¿De qué material son los personajes de *Skull Monkeys?*
B. ¿A qué género pertenece el juego?

El premio

Un juego completo *Skull Monkeys* para cada uno de los 20 ganadores.

DreamWorks Interactive™



Las respuestas

Las bases del concurso

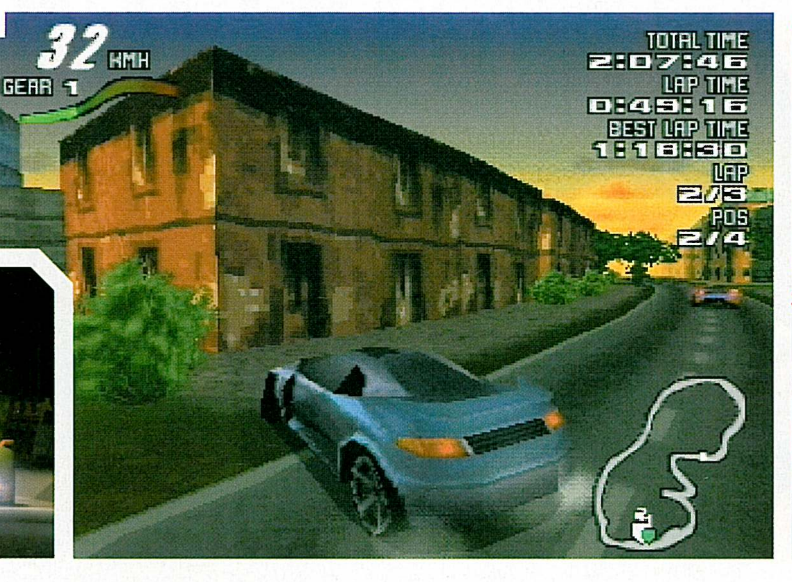
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

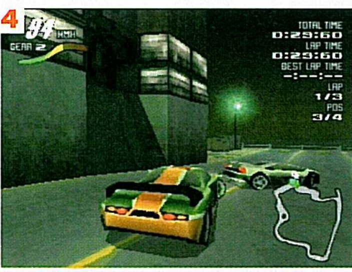






[1] La intro renderizada presenta las diversiones que seguirán... [2] ... y los efectos del juego cumplen las expectativas. [3] Un túnel: se ven muchos como éste... [4] ... y como éstos que derrapan y se salen de la pista.







MotorHead

Si hablamos de conducción, pocos son los ases del género. Gremlin y Digital Illusions despabilan y se sacan de la manga un brillante y vibrante título dispuesto a romper esquemas.



A estas alturas parece cosa de locos publicar un juego de carreras. Cierto que el género es muy popular, pero la competencia es atroz: la trilogía *Racer* de Namco ofrece una acción arcade perfecta, *TOCA* ha saturado el mercado de los juegos de simulación, y claro, luego está el poderoso *Gran Turismo*... Con semejante caterva, sólo un título elaborado por genios suecos de la informática podía tener alguna posibilidad.

Tras una ojeada rápida a *MotorHead*, lo primero que te viene a la cabeza es algo así como: «Vaya, es una especie de *Wipeout* con coches», y en cierto sentido tienes razón. Como el clásico de Psygnosis, *MotorHead* se sitúa en un brumoso futuro próximo en el que rascacielos y neones dominan el horizonte y en el que el cielo tiene una suave tonalidad entre rojo y naranja. Aquí, los conductores no compiten en pistas seguras y bien iluminadas, sino en ocho circuitos improvisados que se retuercen entre oscuras zonas industriales, muelles abandonados, pueblos costeros

LOS CIRCUITOS



Goldbridge

Una ruta urbana y nocturna, flanqueada por rascacielos y ejemplos de arquitectura futurista. Aquí abundan las curvas cerradas y los túneles al estilo de *Ridge Racer*, pero el puente Goldbridge te permite apretar fuerte el acelerador. En resumen, una introducción sencillita para los novatos tímidos.



Red Rock

En lo que a trampas se refiere, este circuito, que atraviesa un cañón de Arizona, tiene más que *Maverick*. Callejones sin salida, carreteras que se dividen en dos, un par de curvas cerradísimas y una gran bajada que despide los coches fuera de la carretera: todo pone a prueba tu valor. Pero tiene un precioso horizonte de color violeta...



Neo City

Otro escenario urbano y oscur vez con una de las secciones c cas: una imponente colina com de San Francisco. La sensación lanzarse cuesta abajo es fantá En las demás secciones, el rec combina curvas muy cerradas rectas estrechísimas, con lo qu sigue un excitante efecto.

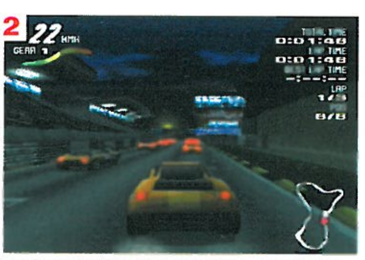






■ EDITOR	**Arcadia**	■ FABRICANTE	**Gremlin/Digital Illusions**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de carreras arcade**

1 

2 

[1] Para mantener una velocidad alta, *MotorHead* utiliza una niebla espesa que oculta la sucesión de imágenes del escenario. [2] La alineación completa de coches [ocho] sólo está disponible a 25 cuadros por segundo.

LA VELOCIDAD ES LA PRINCIPAL PREOCUPACIÓN DE LOS DISEÑADORES DEL JUEGO: *MOTORHEAD* ES ASQUEROSAMENTE RÁPIDO.

Para los miembros de la «Liga Transatlántica por la Velocidad» que circulan en *MotorHead*, la palabra «seguridad» no tiene sentido.

No es casual que esta organización incluya la palabra «velocidad» en su apelativo: obviamente, es la principal preocupación de los diseñadores del juego, que han desplegado todos sus recursos para conseguirla. Elige si quieres correr contra tres o contra siete rivales, y entrarás en una carrera a 50 imágenes por segundo que te dejará helado. De hecho, *MotorHead* es asquerosamente rápido. Puede que los detalles del escenario aparezcan más bien tarde, pero cuando atraviesas un túnel a 250 km/h, no te pones a contemplar el paisaje: lo único que piensas es cómo vas a tomar la próxima curva para no estamparte contra la barrera y enviar a tu coche a hacer puñetas.

En efecto, *MotorHead* es un dechado de crueldad. Para empezar, sólo puedes elegir entre tres coches y dos circuitos. Además, tienes que seleccionar la opción de la liga y clasificarte. Los recién llegados empiezan en la base de las tres ligas; al alcanzar la división descubres los 10 coches y los ocho circuitos, y estos alicientes se obtienen tanto en las opciones para dos jugadores como en las de un solo jugador. Pero lo difícil es clasificarse: éste es uno de los juegos de carreras más implacables que hemos conocido. Incluso en el modo fácil, chocar una sola vez con la barrera y perder tu posición bastará para hacerte llegar el último. Y eso de chocar contra los bordes de la pista es común entre novatos. Cada ruta está plagada de curvas completamente cerradas y de trampas que pillan desprevenidos a los corredores obsesionados por la velocidad. Es lo que pasa con el segundo recorrido, el Red Rock: desciende serpenteando por un cañón de Arizona, y en una de sus secciones parece dividirse en dos túneles: el primero por la izquierda no tiene salida, sólo que no lo sabes hasta que no has entrado en él. Sucio truco, pero la mayoría de las trampas son más fáciles de superar. A menudo la carretera se divide en dos mitades, a uno y otro lado de una estatua o cualquier otro trasto colocado para trabar a los corredores que no logran girar a tiempo. Otras veces, la mitad de la

1 

2

[1] Es difícil adelantar a los rivales, pero las curvas son una buena ocasión para intentarlo. [2] Las paradas como ésta son muy divertidas, sobre todo cuando consiguen que otro conductor se estrelle contra el muro.

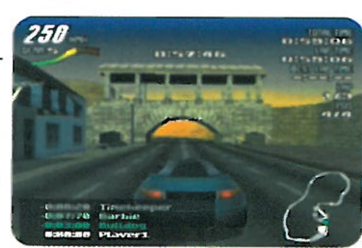


Ruhrstadt

En este recorrido, situado en una ciudad industrial alemana, tienes que conducir por un aparcamiento y por una zona portuaria muy bien diseñada. También hay dos rampas en las que, si se toman con cuidado, los coches pueden circular sobre dos ruedas. Es como correr en *Los locos de Cannonball*, pero sin Burt Reynolds.

Olympos

Otro brillante circuito europeo en el que aparecen ruinas griegas y viejas casas de veraneo que se caen a pedazos. En una sección te ves obligado a abandonar la ruta principal para tomar una avenida fangosa que acaba en un gran patio adoquinado.

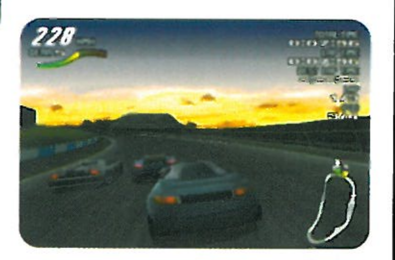


Nolby Hills

Inspirado en circuitos británicos como el de Brands Hatch, éste es más realista que sus predecesores y permite correr sin dificultades. En muchas curvas no hay protecciones contra los choques, y si las tomas demasiado deprisa saldrás disparado de la pista.

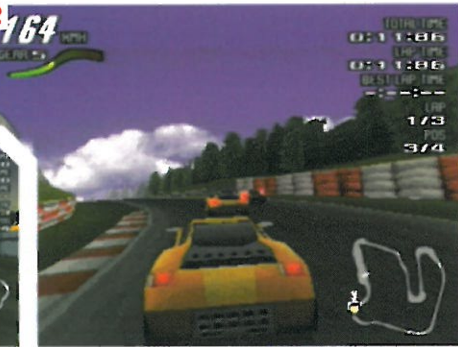
Okkunspeedway

Otro recorrido sencillo, esta vez con dos rectas muy largas donde puedes poner a prueba tus habilidades con el coche más veloz del juego: el Serpent. Sólo puedes disponer de este circuito al final, pero es muy divertido recorrer el asfalto de esta pista.



MotorHead

[1] Mira esa puesta de sol... Vaya, has chocado. [2] El escenario tiene pocos elementos, pero está bien dibujado y es eficaz.





pista queda bloqueada de repente, de manera que tienes que frenar y derrapar sobre el asfalto para no chocar contra una pared. Ruhrstadt incluye una sección muy buena en la que atraviesas a toda mecha un aparcamiento abandonado esquivando unas enormes columnas de cemento.

Es justo reconocer, no obstante, que a los puristas estos obstáculos les parecerán una molestia imperdonable. A veces, con sólo rozar la mediana, te encuentras por arte de magia en la cola de la carrera cuando ibas en cabeza las últimas cuatro vueltas. La única solución es aprenderse de memoria cada circuito, centímetro a centímetro, e intentar no olvidarte de cuándo viene el maldito estanque. Si sólo estabas acostumbrado a pelearte con las curvas y con los demás coches, aquí sabrás lo que es bueno.

También tendrás que acostumbrarte a tu coche. Cada uno de los ocho vehículos de *MotorHead*, muy bien diseñados, posee sus propios parámetros de velocidad, aceleración y agarre, y te recomendamos que los estudies bien antes de participar en una carrera. **Por supuesto, si piensas correr en uno de los recorridos con más curvas —el Red Rock, por ejemplo—, será mejor que elijas un coche con buena maniobrabilidad.** Algunos se agarran firmemente a la pista, por muy deprisa que tomes las curvas, mientras que otros patinan. Una vez más, esta dicotomía genera diversidad de opiniones. El hecho de que acometer la carrera con coches distintos dé como resultado experiencias distintas puede hacer gracia a algunos, pero otros no soportarán la falta de sutileza. La conducción no resulta demasiado realista: más que una simulación, es una caricatura exagerada de las carreras de coches. Sin embargo, la IA es una característica realmente avanzada. En lugar de seguir pautas predeterminadas, los coches guiados por la CPU toman decisiones a medida que avanzan, teniendo en cuenta la velocidad, las curvas y la posición de los demás conductores; por lo tanto, cada carrera es diferente. Pero ellos también se equivocan: si descubren que queda espacio entre otro vehículo y la barrera interior, muchas veces intentan adelantar y acaban volcando. (Bueno, ten cuidado porque no siempre



LOS COCHES GUIADOS POR LA CPU TOMAN DECISIONES A MEDIDA QUE AVANZAN, LO QUE SIGNIFICA QUE CADA CARRERA ES DIFERENTE.

fallan; la mayor parte de las veces saben aprovechar la mar de bien cada uno de tus errores.)

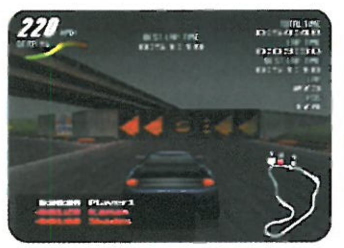
Si buscas algo diferente, te encantará *MotorHead*. Es difícil, cuesta mucho llegar a dominarlo y la sensación de velocidad que produce no tiene igual. La opción de pantalla partida para dos jugadores también es muy buena, mantiene la velocidad y no pierde calidad en los gráficos. No obstante, si lo que quieres es conducir por pistas fáciles como en una simulación normal, este juego no te gustará nada. Te parecerá un *Wipeout* con coches.

Alternativas...

Rage Racer	9/10	PSM8
Total Drivin'	8/10	PSM12
Burning Road	5/10	

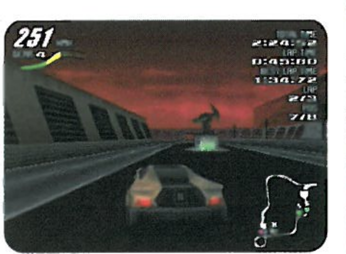
¡CUIDADOOO!

En la mayoría de los juegos de carreras tu única preocupación es no volcar en las curvas o no chocar contra nada al adelantar, pero *MotorHead* ofrece un buen repertorio de obstáculos sorpresa para mantener en guardia a los jugadores. Aquí tienes algunos peligros que te harán berrear ante la pantalla del televisor.



Callejones sin salida

Conduces a 200 km. por hora, estás en cabeza y todo va viento en popa. Pero entonces, de pronto, parece que el circuito se acaba, y te empotras de frente en una pared. Todos los coches te adelantan. Maldices la crueldad de la existencia...



Objetos en la carretera

En Red Rock te encuentras con esta pequeña estatua. En medio de una carrera, con los coches intentando adelantarte, te alarmas y te preguntas: «¿Paso por la derecha o por la izquierda?». Si vacilas un poco más de lo debido, chocas contra la estatua. Grrr.



Desvíos repentinos

Estas estructuras, parecidas a los callejones sin salida, suelen aparecer cuando una recta especialmente rápida ha sumido al conductor en un falso sentimiento de seguridad. De repente, la carretera se estrecha y entonces, o te desvías o chocas.



Carreteras que se dividen

Otro clásico del Red Rock. En esta sección la carretera se divide en dos subsecciones, con una isleta de cemento en medio. Si tocas esta isleta sin querer, tu coche se para en seco y tus esperanzas de ir el primero se vienen abajo. O sea, que te pones de muy mal humor.



VEREDICTO

GRÁFICOS	No son los más bonitos del mundo, pero sí claros y funcionales	8
ACCIÓN	Rápida, enérgica y difícil a rabiar	8
ADICTIVIDAD	Si tienes fuerza de voluntad, no pararás de jugar	7

Un juego para disparar la adrenalina, con un montón de ideas interesantes, aunque no todas serán del gusto de los puristas.

8 sobre 10

¡NÚMERO 13 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

¡Nueva! Más de 200 juegos analizados cada mes

EXTRA TRUCOS
Resident Evil 2

¡EXTRA! ESPECIAL TRUCOS con el número 13 de PlayStation Power

TRUCOS ¡LA GUÍA DEL JUEGO AL COMPLETO!

RESIDENT EVIL 2

¡LA ÚNICA GUÍA QUE NECESITAS!

CLAIRE

PARA SER LEON DALE LA VUELTA

Empieza aquí…

LEON Y CLAIRE
LAS CUATRO MISIONES
PASO A PASO

ANÁLISIS

GRAN TURISMO • FORSAKEN • ALUNDRA
NBA PRO '98 • THEME HOSPITAL • LUCKY LUKE
DEATHTRAP DUNGEON • TOTAL NBA 98
INDY 500 • SNOW RACER • PITFALL 3D
WAYNE GRETZKY • MICRO MACHINES V3

DE CERCA

- COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98
- PLAYSTATION USA

PlayStation Power + Extra trucos por sólo 700 Ptas.

POWER TRUCOS

- COOL BOARDERS 2
- STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI
- BUSHIDO BLADE





INTRO



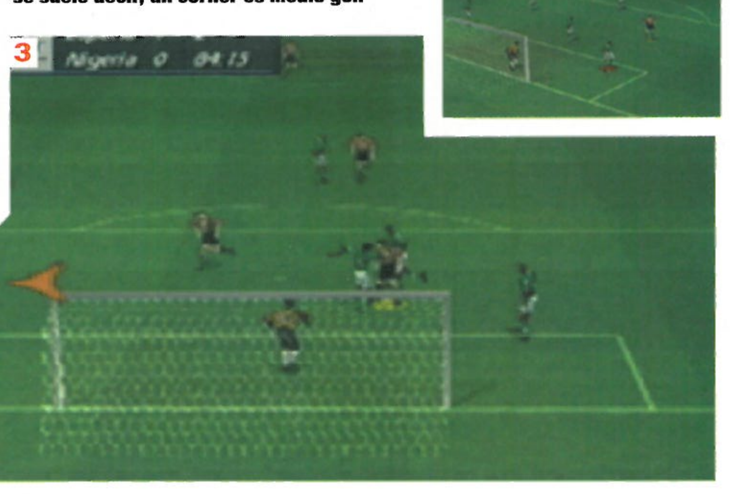



La presentación es una excelente combinación de imágenes reales e ingenio gráfico en la que conocerás a Footix, la mascota del mundial galo.

Copa del Mundo: Francia '98

Pocas compañías podían hacerse cargo del juego oficial del Mundial de Francia. Si quieres espectáculo, tensión y competitividad, aquí las tienes en dosis gigantescas.





[1] Nuestros héroes pisan por primera vez el terreno de juego. [2] ¡Golazo de Hierro! [3] Otra de las perspectivas posibles. [4] Como se suele decir, un córner es medio gol.

FÚTBOL HISTÓRICO

Cuando logres ganar el Mundial, *Copa del Mundo Francia '98* te concederá la gracia de participar en las finales míticas de la historia del fútbol. Todo en ellas desprende clasicismo, desde los rótulos en blanco y negro hasta el atuendo de los jugadores. Si quieres que Pelé, Maradona, Cruyff y compañía estén bajo tus órdenes, esta opción hará de ti el hombre (o la mujer) más feliz de la pelota terráquea.

La aparición de *Copa del Mundo Francia '98*, con sus dos flamantes licencias de la FIFA y del Mundial, no se ha hecho esperar demasiado. Ya tenemos «juego oficial». Sin embargo, atrincherados en las cabinas reservadas a la prensa, los periodistas aquí presentes nos planteamos varias preguntas: ¿Habrá revolucionado EA el sistema de juego? ¿Podrás acceder a un mayor número de opciones? ¿Se habrán eliminado ciertas brusquedades gráficas? Y, en definitiva, ¿qué aportará de nuevo la enésima entrega de la conocida serie *FIFA?*

Encontrarás la respuesta en la atípica crónica deportiva que nuestros sufridos colaboradores transcriben a continuación.

LUCES

Mil perdones. Nos vemos obligados a injerir un pequeño apunte: *Copa del Mundo Francia '98* parte de la base técnica del conocido *FIFA '98* (*PSM* 14). Determinar si los cambios incluidos en esta revisión del clásico de EA son lo suficientemente atractivos para que contrates sus servicios es otro de nuestros objetivos a la hora de abordar este análisis. Como siempre, tú tienes la última palabra.

CÁMARA...

Lo primero con lo que toparán tus ojos es la espectacular intro del juego. En ella podrás apreciar un montón de imágenes reales intercaladas con otras tantas digitales, todas amenizadas con la pegadiza música de Chumbawamba y con la actuación estelar de la mascota oficial del Mundial.

El segundo cambio afecta a los menús. Se han incrementado y perfeccionado las opciones de modo notable: la opción de entrenamiento, el uso del editor (mucho más completo que en la anterior entrega), la información que se obtiene de cada selección, etc. consiguen convertir este título en uno de los números uno de este campo. Además, en un intento por recrear al máximo este Mun-

PREPÁRATE PARA DISFRUTAR CON REMATES MÁS REALISTAS Y ALUCINAR CON LA AGILIDAD DE ALGUNOS ARIETES.







■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA Sports
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canadá
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador deportivo





[1] Nos hemos pasado la media parte comiéndonos el coco para responder las dichosas preguntitas. [2] Antes de empezar el partido, nada mejor que presentar a los equipos con su himno correspondiente. [3] La mejor manera de doblegar al portero es levantar la pelota con el empeine superior.

CIERTO QUE SU ASPECTO ES SIMILAR AL DEL ÚLTIMO FIFA, PERO ES LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA.

dial, Electronic Arts ha llegado al punto de incluir las ceremonias de inauguración y clausura... Naturalmente, los terrenos de juego son los auténticos y —la guinda del pastel— se nos instruye, al estilo Eurovisión, con imágenes de algunos de los monumentos más célebres de cada sede justo antes de que empiece el partido. A eso del descanso, podrás estrenar tus neuronas para responder alguna de las ocho mil preguntas que contiene la increíble base de datos de *CDMF '98*.

Claro, que también encontrarás el calendario oficial de la competición, la clasificación del Balón de Oro y los montones y montones de estadísticas que surgen, de forma aleatoria, al pulsar la pausa durante el juego. Escucharás las notas de cada uno de los himnos de los países participantes, y protagonizarán el acontecimiento las 32 selecciones clasificadas más las ocho invitadas, todas con sus auténticos jugadores (echa un vistazo a las botas blancas de Alfonso).

Pero las innovaciones no se detienen aquí. Si bien, como dijimos, la base técnica sigue siendo la misma que en *FIFA: Rumbo al Mundial*, las variantes que ha sufrido la acción merecen apartado propio.

...¡ACCIÓN!

Bien. Hablemos de asuntos importantes. La jugabilidad se ha incrementado de manera considerable en esta versión, y si la anterior ya consiguió un prodigioso manejo, en *Copa del Mundo Francia '98* **el control de la acción es súper suave y te permitirá llevar a cabo todo tipo de movimientos con la mayor facilidad.**

La captura de movimientos también ha pasado por el quirófano. Prepárate para disfrutar con remates más realistas y alucinar con la agilidad de algunos arietes. Pero no sólo la precisión ha ganado terreno: *CDMF '98* es más rápido que sus predecesores, y la excelente fluidez de la acción posibilita la ejecución de jugadas de todo tipo sin tener que sufrir las brusquedades de antaño.

Otra avanzadilla: la inteligencia artificial. Los jugadores se han despabilado, y con el nuevo sistema podrás grabar tres tácticas para ponerlas en práctica cuando quieras. Los que también parecen más lúcidos son los porteros. Y, es cierto, se les ha dotado de mayor grado de inteligencia y excelentes reflejos, así que tendrás que sudar lo tuyo para perforar la red. EA ha decidido apostar más polígonos en esta entrega, de modo que puedes esperar un diseño bastante más cercano a la realidad que los proporcionados hasta ahora. Los gráficos muestran con detalle incluso la indumentaria de los equipos. Y, ya que hablamos de autenticidad, nos han sorprendido las animaciones de nueva factura que han tenido la gentileza de incluir durante las celebraciones y en las particulares reacciones de los jugadores.



Las perspectivas constituyen uno de los aspectos más cuidados por parte de los creadores de *CDMF '98*. Ocho cámaras brindan desde puntos de vista completamente inverosímiles hasta visualizaciones calcadas a las de cualquier retransmisión televisiva. No se pierde un segundo de la acción.

Manolo Lama y Paco González vuelven a ser los responsables de prestar voz a los encuentros. Pero esta vez podrás oír comentarios nuevos que atañen a la acción, a los jugadores e incluso a las sedes.

Y además... Pues repeticiones, horarios, clima, idiomas, dorsales, opción multijugador (hasta ocho colegas tendrán oportunidad de jugar de manera simultánea), información en abundancia y miles de detalles más.

El nuevo título de EA te inserta a la perfección en el ambiente. Cierto que, a menudo, su aspecto es similar al del último *FIFA*, pero no hay duda de que ésta es la mejor entrega de la saga. Si nunca has regalado tu consola con un título de fútbol, *CDMF '98* ha de ser tuyo.

Alternativas...

ISS Pro	9/10	PSM8
Actua Soccer 2	9/10	PSM13
adidas Power Soccer 2	8/10	PSM15
FIFA: Rumbo al Mundial	8/10	PSM14



El primer gran cambio afecta al diseño de las opciones. Mucho más atractivas.





VEREDICTO

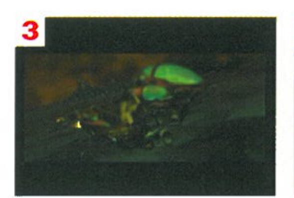
■ GRÁFICOS	Mejores que la anterior entrega	8
■ ACCIÓN	Excelente, superados por fin ciertos escollos	9
■ ADICTIVIDAD	Casi, casi infinita. Con ocho jugadores y una intensa competición	9

Se han perfeccionado un poco los gráficos, bastante la jugabilidad y mucho las opciones.

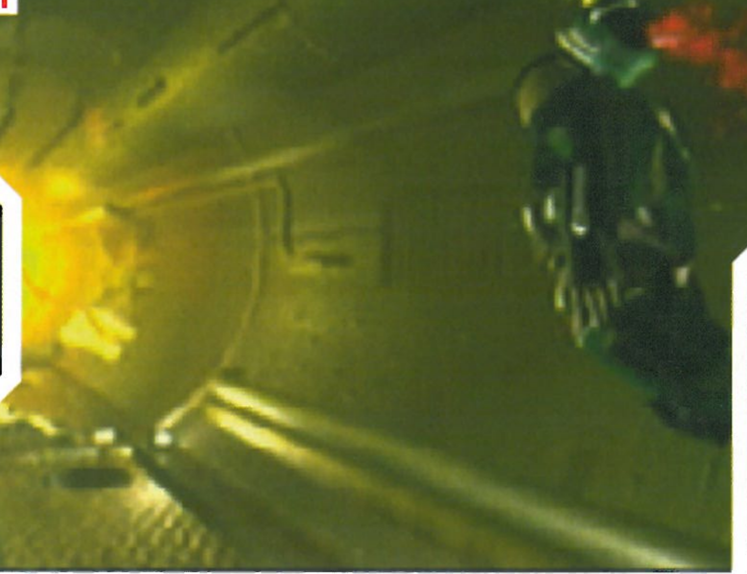
9 sobre 10



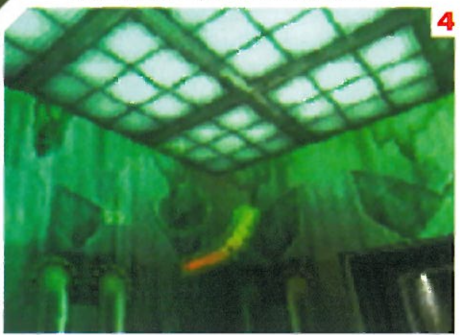








[1] En la *intro* puedes ver escenas tan violentas como ésta. Lástima que no sea así durante el juego... [2] Hay muchos personajes a tu disposición, a cual más feo. Todos comparten una infancia traumática, claro. [3] Al contemplar (babeando) la secuencia inicial, piensas con inocencia que las motos del juego serán así... Pero no. [4] Cuando la vegetación se ha extinguido en un planeta, lo más parecido a un frondoso bosque es... una habitación verde con ítems.



Forsaken

¿Otro juego «subterráneo»? ¡Pronto tendremos que trasladar las oficinas de la redacción a las alcantarillas!

Doom y Descent han despertado el ingenio de muchos programadores. Ambos han sido fuentes de inspiración para centenares de juegos, y aún hoy siguen contando con una considerable cantidad de admiradores incondicionales. No son pocos los que han pretendido retomar los principios básicos de uno u otro para PlayStation —sin hablar de los títulos para PC—, pero... ¿qué pasa cuando se retoman los de ambos a la vez?

Probe ha sido quien se ha aventurado en la difícil tarea de dar a luz un heredero digno de ambos títulos. Y no sólo los fans del gatillo fácil en primera persona tienen razones para alegrarse: también pueden empezar a dar saltos los amantes de mundos futuristas postapocalípticos, los locos por las motos antigravitatorias, los aficionados a la violencia en gráficos de alta resolución... ¿No lo has adivinado todavía? *Forsaken*, hombre, *Forsaken*. ¿Será capaz de hacer justicia a sus progenitores? ¿Ha llegado el *shoot 'em up* definitivo para PlayStation? No, pero casi.

Forsaken es como una moneda, como una máscara de teatro griego: tiene dos caras. Una buena y otra...

La intro no tiene desperdicio. Te sitúa en un futuro caótico en el que la peor escoria del universo usa motos antigravitatorias cargadas de explosivos y armas láser para ir por ahí matando inocentes. El mundo es un gran desierto repleto de robots y malas personas... La secuencia inicial generada por ordenador es una minipelícula casi tan cruda como la de *Resident Evil*, aunque con la estética general de todos los juegos futuristas *(Shadow Master, Defcon 5, Colony Wars)*.

LOS GRÁFICOS: ALTA RESOLUCIÓN, TEXTURAS DETALLADAS Y PROFUSIÓN DE POLÍGONOS

Los gráficos te dejarán pasmado: además de la alta resolución, la diversidad de las texturas (detalladísimas) y la profusión de polígonos no tardan en envolverte por completo. Además, en lugar de tratarse de laberintos planos, los escenarios crecen tanto en sentido vertical como horizontal, de forma que siempre hay gran cantidad de zonas y entradas por visitar.

La sensación de claustrofobia es casi exasperante, y el hecho de que los enemigos figuren en determinadas áreas —lo normal en los *shoot 'em up* es encontrar enemigos por todas partes— y en grupo se nos antoja una idea estupenda. Nunca sabes en qué momento toparás con un pelotón de robots asesinos, y cuando aparecen es casi imposible darse cuenta a tiempo: responden a estrategias predeterminadas, tanto para atacar como para defenderse. Su formación de ataque consiste en situar algunas unidades dispersas en los alrededores de cada zona importante (unidades que permanecen escondidas, sin atacar, aunque pases a su lado), y el cuerpo principal de contingentes en el centro de la zona a proteger. De esta forma, cuando entras en un área importante para el enemigo, te atacan todos los malos que allí se encuentran, mientras que los que estaban dispersos cubren las salidas... Estás rodeado.

Y su estrategia defensiva no es menos inteligente: una vez que han trazado un círculo a tu alrededor para



■ EDITOR	**New Software Center**	■ FABRICANTE	**Probe**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* en 1ª persona**







[1] Tanques. Mucho ruido y pocas *cibernueces*... [2] Esa cosa que parece un pájaro es uno de los diez millones de enemigos voladores que hay en *Forsaken*. Y te está matando. [3] ¿Ves esa reja en el suelo? Busca un interruptor para abrirla: es el acceso a un cuarto submarino. [4] Todos los escenarios están atiborrados de detalles soberbios. [5] ¡Bravo, has dado en el blanco!

LOS ENEMIGOS: ¡QUÉ NITIDEZ! ¡QUÉ IA! PERO... ¿CÓMO SE MATAN? ¡NO PARAN DE MOVERSE!

atacarte (un fuego cruzado ininterrumpido), también son capaces de solucionar las bajas. Si eliminas a uno de los malos del círculo, los demás se resitúan de manera equidistante, de forma que el círculo vuelve a cerrarse. Cuando has eliminado a unos cuantos y ya no son suficientes para rodearte... giran a tu alrededor. Estarás rodeado incluso cuando sólo quede uno.

La única forma de salir vivo de una situación así es eliminar los tanques antes de verse sitiado por enemigos voladores. Las unidades de tierra no gozan de la misma libertad de movimiento que las demás. Su blindaje es mayor, pero su escasa maniobrabilidad te permitirá darles caza en poco tiempo. Si no acabas rápido con ellos, cuando la formación de ataque esté completa los robots voladores te mantendrán demasiado ocupado. Los tanques continuarán disparándote desde su posición y... estarás muerto en unos segundos. Si quieres pasarte *Forsaken*, tendrás que aprender a pensar de forma artificial, como un ejército cibernético. Eso no significa que tu inteligencia humana no sirva: también tropezarás con algunos enemigos humanos. Son impredecibles, como los humanos de verdad, y terriblemente listos. ¿Quieres un consejo? Compórtate como un robot cuando veas a uno: espera en un lugar seguro. Los seres humanos son impacientes por naturaleza. Utiliza contra él su condición animal. En cualquier caso, la mejor forma de aprender a jugar contra los enemigos humanos de *Forsaken* es practicar con un enemigo de carne y hueso: otro jugador. La opción de pantalla partida es fantástica. Pasarás horas y horas perdiéndote por los cinco (¡cinco!) niveles exclusivos del modo *deathmatch*.

Entonces, ¿qué hay en *Forsaken* que no sea genial?

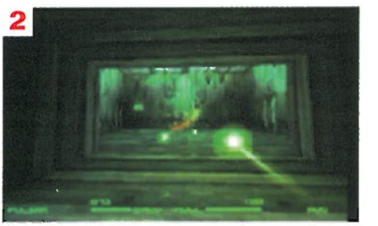
Lo primero que falla es el argumento. Vale, es un juego de tiros, no necesita ser original.

¿Qué hay del control? De todos los controles del mando, éstos son los que se utilizan para manejar la moto: la cruceta digital multidireccional, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, R1 y R2. Todos los demás (L1 y L2) son para disparar... ¿No te parece un poco complicado? Vale, el control no lo es todo. Cuando te acostumbras ni siquiera lo notas...

Hablemos de los enemigos: ¡Vaya, éstos sí que están bien hechos! ¡Qué nitidez! ¡Qué inteligencia artificial! Pero..., ¿cómo se matan? ¡No paran de moverse! Estarían bien si fuesen «difíciles de matar», de modo que el secreto para acabar con ellos fuese una cuestión de práctica o incluso una pequeña dosis de ingenio... Pero no: lo único que necesitas para acabar con los malos es suerte y perseverancia.

Ni siquiera cuando has aprendido a conducir la moto con cierta soltura eres capaz de acabar con los enemigos más tontos. Resulta que, como advertimos en el Pre-Play de *Forsaken* del pasado número, los malos «simples» son más difíciles de finiquitar que los «supuestamente complicados». Los primeros son unos pequeños avioncitos voladores que están por todas partes, se mueven a la velocidad del rayo, no fallan un solo disparo, necesitan recibir varios impactos para explotar y nunca se quedan quietecitos para que los frías. Los «supuestamente complicados», sin embargo, suelen ser tanques del tamaño de 10 avioncitos, carecen de puntería, avanzan por el suelo a la velocidad de un caracol reumático y tienen un blindaje muy poco superior al de sus amiguetes voladores. ¿Entonces? Si sólo hubiese tanques, aunque fuesen el doble de los que hay, *Forsaken* sería un juego más que recomendable.





[1] Reacciona rápido o ese bicho volador acabará contigo: avanza en plan kamikaze y no dejes de disparar. Es la mejor estrategia. [2] Antes de entrar en una habitación, asegúrate de no llevar un silencioso avioncillo pegado al trasero.

Alternativas...

BLAM! Machinehead	8/10	
Tunnel B1	8/10	
Descent 2	7/10	PSM8
Shadow Master	7/10	PSM15

PlayStation Magazine 18

VEREDICTO

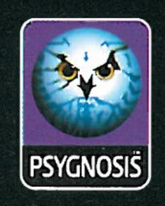
■ GRÁFICOS	**Resolución, ploígonos y texturas incribles**	**8**
■ ACCIÓN	**Mucha, pero monótona**	**7**
■ ADICTIVIDAD	**Sólo por el *deatmatch***	**8**

Un buen hijo, pero no el niño listo y guapo que podría haber dado a luz una pareja como *Descent* y *Doom*. Pese a todo, no deja de ser recomendable.

7 sobre 10

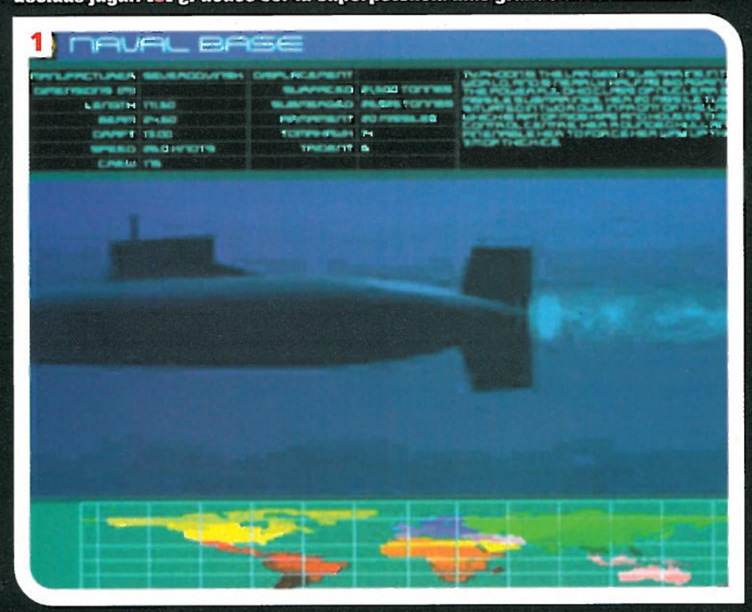


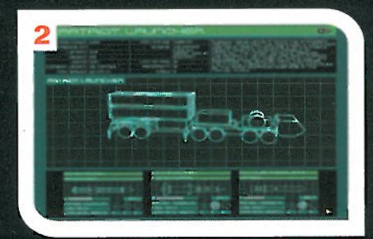
PSYGNOSIS 1998

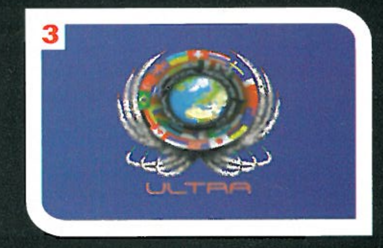


PSYGNOSIS SE HA CONVERTIDO EN UNO DE LOS DESARROLLADORES MÁS PROLÍFICOS PARA PLAYSTATION. PSM ECHA UN VISTAZO A LOS ESTUPENDOS TÍTULOS QUE NOS TIENE PREPARADOS PARA LOS PRÓXIMOS MESES...

[1] Phil Quirke-Webster describe *Global Domination* como «Un cruce entre *Missile Combat* y la OTAN». [2] La tecnología de tu armamento depende de la era en la que decidas jugar. [3] ¿Puedes ser la superpotencia más grande de la Historia?







«NO HAY LÍMITES. SI POSEES LA CAPACIDAD NECESARIA, NO HAY RAZÓN QUE TE IMPIDA SER EL DUEÑO DEL MUNDO.»
Phil Quirke-Webster

GLOBAL DOMINATION

GÉNERO: ESTRATEGIA / ACCIÓN EN 3-D

DISPONIBLE: OCTUBRE 1998

Se lo describe como un título de estrategia militar e ingenio combinados con acción arcade. *Global Domination* se basa en las clásicas ideas de los primeros y más famosos títulos arcade, *Missile Command* y *Defender*, e introduce algunos elementos del popular juego de mesa Risk. El equipo de desarrollo se muestra convencido —como explica el productor del juego Phil Quirke-Webster— de que el título aportará nuevos elementos a la jugabilidad en PlayStation.

«Cual un cruce entre *Missile Combat* y la OTAN, *Global Domination* te transforma en dictador o líder militar del mundo. El país en el que vivas no será una limitación en este juego. La mayoría de títulos sólo incluyen los países más ricos del mundo. En cambio, con *GD*, si tu país de origen es Egipto y compras el juego, puedes hacer que Egipto se convierta en una superpotencia, o ser el líder militar de China, Estados Unidos, Rusia o cualquier otro país que se te antoje. Lo más importante es que aquí no hay límites. Si tienes las cualidades necesarias no hay razón que te impida ser el dueño del mundo.» Ambientado en un futuro próximo, *Global Domination* te brinda la oportunidad de enfrentar una parte del mundo contra cualquier otra. En función del escenario o de la opción elegida tendrás acceso a armas de un nivel tecnológico más o menos avanzado. La complejidad tecnológica comprende desde los equipos de los años sesenta utilizados en la Guerra Fría hasta armamento futurista súper avanzado.

El objetivo es que los jugadores puedan escoger el nivel de dificultad con el que desean jugar, hasta el punto en que es posible rebajar las habilidades propias o las de los enemigos. Un cable de enlace abre las puertas al enfrentamiento entre dos jugadores, so pena, eso sí, de terminar la sesión con un ojo morado. Dada la relativa escasez de juegos de estrategia para PlayStation, está claro que *Global Domination* aportará vigor al género.

ODT

GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN EN 3-D

DISPONIBLE: OCTUBRE 1998

ODT es una aventura en 3-D con perspectiva en tercera persona en la que deberás explorar enormes escenarios, enzarzarte en cruentos combates contra infinidad de enemigos y encontrar tiempo para resolver puzzles. La trama incluye una gran variedad de extraños elementos, incluidas una misteriosa epidemia, una perla verde, una estrafalaria nave voladora (la Nautiflyius) y una gran torre situada en la denominada Zona Prohibida.

Puedes escoger uno de los cuatro personajes disponibles, todos ellos elaborados con el método de captura de movimientos. Cada protagonista posee







[1] *ODT* es un *shoot 'em up* en 3-D con un festival de niveles y subniveles. [2] Tu nave, el Nautiflyius, ha chocado. Despabila, muchacho: tienes que encontrar combustible. [3] Hay cuatro personajes desarrollados con captura de movimientos, y cada uno cuenta con sus propias facultades para vencer a los enemigos.







«EL TIEMPO HA TRANSCURRIDO EN EL UNIVERSO DE COLONY WARS Y AHORA LUCHAS EN EL OTRO BANDO»
Lol Scrag

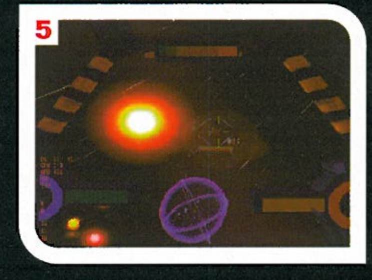
sus propias habilidades, como el control de armas, magia, preparación física y experiencia de vuelo, y reaccionará a las situaciones que vayan surgiendo en función de su personalidad.

La torre despliega ocho niveles, con un conjunto de subniveles en cada uno. Cada área posee sus propios escenarios y peligros: fenómenos atmosféricos, sonidos, ambientación (agua, maquinaria, vegetación) y enemigos. Los personajes pueden enredarse en un combate cara a cara y usar armas o poderes mágicos (16 hechizos en total) para vencer a sus enemigos. Las aptitudes de los personajes pueden desarrollarse como en un juego de rol. Sin duda, *ODT* entusiasmará a todos aquellos que aspiren a poner a prueba la gris de Sony.

Te mantendremos informado.

[1] y [2] Las habilidades de los cuatro protagonistas de *ODT* incluyen el control de armas, la experiencia de lucha, fuerza física y poderes mágicos. [3] *Colony Wars: Vengeance* será bastante más rápido que el original. [4] De nuevo, los gráficos son en alta resolución. [5] Más misiones, más enemigos. Despiadado.









[1] *Colony Wars: Vengeance* se parecerá mucho más a *La guerra de las galaxias* que el original. Esperemos que la acción y las misiones sean un poco más variadas. *Colony Wars* se vio ensombrecido por otro *shoot 'em up*... también de Psygnosis: *G-Police*. [2] El productor Lol Scrag asegura que la secuela que están desarrollando podría considerarse un título nuevo por completo que retoma los puntos fuertes y la esencia del juego original y los agrega a éste.

COLONY WARS: VENGEANCE

GÉNERO: SHOOT 'EM UP EN 3-D
DISPONIBLE: NOVIEMBRE 1998



Colony Wars prometía ser uno de los mejores juegos de Psygnosis, un épico *shoot 'em up* de combates espaciales al estilo de *La guerra de las galaxias*. El título contaba con un diseño extraordinario y gráficos en alta resolución, pero la acción resultaba demasiado repetitiva (razón por la que no superó el 7/10 en *PSM*13).

PSM se ha puesto en contacto con Lol Scrag, el productor de la secuela, para averiguar qué modificaciones tiene previsto introducir Psygnosis en *Colony Wars: Vengeance* respecto al original.

«Lo principal es que estamos desarrollando una secuela que podría considerarse un título nuevo por completo, que retoma los puntos fuertes y la esencia del título original y los añade a éste. Empezamos por descomponer el código y lo revisamos desde el principio. Esto supuso multitud de mejoras, y ahora contamos con un código que funciona a una velocidad mucho más alta que el del original. Gracias a esto hemos podido añadir al juego una gran cantidad de elementos nuevos. La estructura de las misiones se ha revisado y estamos trabajando en misiones con varios escenarios, múltiples objetivos, instrucciones claras e informes para incrementar la participación del jugador. Además, el tiempo ha transcurrido en *Colony Wars*: ahora luchas en el otro bando.»

La continuación retoma uno de los finales del original. Eres un nuevo recluta entrenado para luchar en el bando de la

Marina contra la Liga. Pero la tarea será más dura, como explica Lol: «Podemos incluir más naves en pantalla, dedicar una mayor intensidad a la acción durante las batallas. El argumento se ha complicado y la presentación de los personajes permitirá a los jugadores identificarse con el argumento y sus numerosos giros. El jugador puede mejorar su nave paulatinamente, así como escoger cualquier otra nave que esté disponible. El número de armas ha aumentado, hay nuevos efectos especiales y nuevas rutinas de inteligencia artificial. Todo esto, junto con las secuencias de vídeo, una puntuación de distinta naturaleza y un nuevo tratamiento de los gráficos, hará que *Colony Wars: Vengeance* intensifique la sensación cinematográfica respecto al producto original.»

Esperemos que cumpla con las expectativas.

PSYBADEK

GÉNERO: ACCIÓN ARCADE

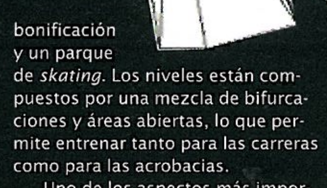
DISPONIBLE: NOVIEMBRE 1998



Nuestro confidente en Psygnosis nos informó tiempo atrás de la existencia de *Psybadek*, pero por una u otra razón el título se ha retrasado (y retrasado). Claro, que compañías de software de la talla de Psygnosis pueden tomarse de vez en cuando el tiempo que quieran para garantizar óptimos resultados.

Psybadek está basado en un grupo de divertidos personajes de dibujos animados que surfean por laderas sobre patinetes sin ruedas. *PSM* consiguió una entrevista con el productor de *Psybadek*, Andy Satterthwaite, para descubrirlo todo sobre este título. «Es un plataformas de dibujos animados y carreras en patinetes. Tú representas a uno de los dos personajes, Xako o Mia, y tu misión consiste en surfear, correr, saltar y realizar acrobacias a lo largo de cuatro mundos diferentes para rescatar a tus amigos, que han sido atrapados y convertidos en malos por el perverso Krakken.» Hay más de 40 niveles: niveles de carreras, acrobacias, niveles de enemigos, puzzles, niveles de bonificación y un parque de *skating*. Los niveles están compuestos por una mezcla de bifurcaciones y áreas abiertas, lo que permite entrenar tanto para las carreras como para las acrobacias.

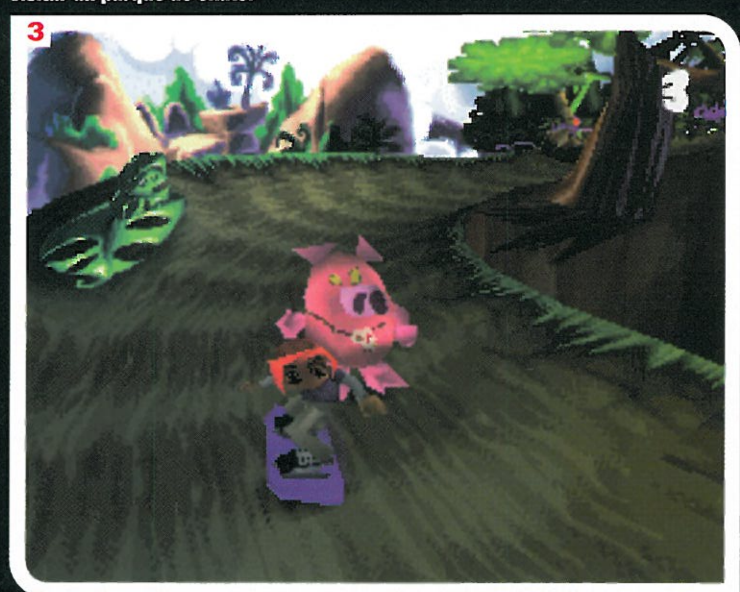
Uno de los aspectos más importantes estriba en dominar las técnicas acrobáticas, como dice Andy: «Cuando rescatas un amigo se te recompensa con un nuevo monopatín que permite ejecutar nuevas acrobacias. Las acrobacias generan tanta fuerza en el mundo de *Psybadek* que varios giros pueden aniquilar a los malos. Con la experiencia, aprenderás a dominar el control de la tabla y las acrobacias que puede realizar, así que podrás recoger más elementos y acceder a áreas secretas que son imposibles para los principiantes. La práctica te abrirá el paso al área de *bonus*». Si logras vencer a un enemigo en un área enemiga liberarás a uno de tus amigos, lo que te proporcionará un nuevo patinete y acrobacias adicionales. *Psybadek* promete ser uno del los títulos más innovadores de Psygnosis y de mayor jugabilidad. Si puede igualar el estilo de *Wipeout 2097* será... será... increíble.



1


2


[1] *Psybadek* contiene multitud de personajes de dibujos animados. ¿Cuántos protagonistas has visto en PlayStation que vayan por el mundo con botas moradas hasta la garganta? [2] Tu tarea es deslizarte por las laderas y rescatar amigos secuestrados. [3] Hay 40 niveles por los que deslizarse. [4] Puedes incluso visitar un parque de *skate*.

3


4


TOP SECRET

Los trucos de este mes **te ayudan** con todo, desde ***Broken Sword 2*** y ***Tekken 2*** al sangriento ***Resident Evil 2.*** Las segundas partes son **difíciles,** está clarísimo...

Broken Sword 2

No hemos parado de recibir llamadas pidiendo pistas para esta complicada aventura de PlayStation, así que aquí tenéis algunos detallados consejos paso a paso para quienes os estéis esforzando por completarla.



Piso superior del almacén

Tienes que escapar del almacén. Pon la cuerda de tu inventario alrededor de la estatua que hay en la plataforma del centro de la sala. Ahora ve al ascensor y usa la cinta de la mordaza que también está en tu inventario en la célula fotoeléctrica que hay en la puerta inferior de las puertas del ascensor. Haz clic sobre la caja que bloquea la puerta para devolverla a su posición original. Mueve la cajita a la izquierda de la caja más grande que hay a la derecha. Haz clic en la caja de mayor tamaño de la izquierda para sacarla de en medio. Haz clic sobre la plataforma de la carretilla para alzar la estatua. Haz clic en la cuerda de alrededor del cuello de la estatua y átala a la polea que hay justo encima. Vuelve a hacer clic sobre la carretilla para que la estatua quede colgando. Intenta empujar la estatua: cuando no puedas, pide a Nico que te ayude. Haz clic en la puerta rota para salir al balcón. Usa las esposas de tu inventario en la cuerda que se extiende a la izquierda para poder escapar. Ahora mantén una charla con Lobineau y Glease de vuelta en su museo, y dirígete luego a Quaramonte.









La playa de Ketch Island

Examina el teodolito (lo del topógrafo). Luego habla con Bronson dos veces sobre este tema. Sube por las escaleras del fondo de la pantalla y habla con el gato. Haz clic sobre la escalera para levantarla y luego haz clic en la puerta de la casa para intentar entrar. Las chifaladas hermanas Ketch se pondrán a hablarte. Tras esta charla, vuelve a la playa por el embarcadero y habla con Rio (el joven pescador) sobre el tesoro de los Ketch y las hermanas. Vuelve con Bronson y pregúntale acerca de las hermanas y de sus planos.

Acto seguido, vuelve a las escaleras del museo y habla con las hermanas sobre el gato (cuando te lo pregunten, diles que los gatos no te gustan), tres veces sobre Rio, dos veces acerca de Emily, otra vez sobre el gato y, por último, de nuevo acerca de Emily. ¿Ya está? Regresa a la playa y habla con Rio sobre Bronson, Emily y un pez. Dale a Rio tu gusano (ya sabes, el de la botella de tequila), luego vete y habla con Bronson. Esta vez no importa de qué hables porque sólo le estás dando a Rio el tiempo suficiente para que te pesque un pez; tan sólo asegúrate de hacerle más de dos preguntas. Vuelve con Rio y vuelve a preguntarle por un pez para que pesque la rueda de bicicleta.

Haz clic sobre la rueda recién pescada para hacerte con la cámara de aire. Vuelve a hablar con Rio para que esta vez pesque un pez y luego háblale acerca de la llanta. Vete al museo y sube por la escala. Ata la llanta al asta de bandera que tienes cerca y baja por la escala. Ata el pez a la llanta. Cuando el gato esté distraído, hazte con su pelota. Sube de nuevo por la escala y desata la llanta. Vuelve a bajar por la escala y ata la llanta al árbol bifurcado, justo a la izquierda de la casa que hay junto a la cara del acantilado. Usa la pelota en la llanta para quitar de un golpe el reflector del asta de











la izquierda. Cuando Bronson suba las escaleras y trepe por la escala con la intención de colocar el reflector nuevo, quita la escala para atraparle. Hazte con el marcador electrónico y regresa a la playa. Toma el teodolito y los planos de Bronson. Vuelve a subir al precipicio y entrega los planos a las dos encantadoras damas, que te dejarán entrar en el museo.

El plató

Ve por el plató a la izquierda y toma el jarabe, las tortitas y los bollos. En tu inventario, combina el jarabe y las tortitas para hacer un piscolabis más bien glutinoso. Examina el arbusto que está más cerca del bosque, luego haz clic sobre él dos veces para animar a sus ocupantes. Ve hasta el fornido marinero que está con la rubia. Háblale dos veces sobre él mismo. Ve hasta Bert, que estaba junto a la mesa de la comida, y dale la mezcla de jarabe y tortitas. Echa un bollo al arbusto junto al bosque, luego toma otro y lánzalo al mismo matorral. Si lo has hecho bien (o sea, muy rápido), se armará un follón de órdago y acabarás en la playa.

Sala de la noria

Nico debe resolver este puzzle para escapar. (Cada vez es distinto, así que ten paciencia.) Cada parte del puzzle tiene tres pasos. Justo a la derecha de las ruedas hay ocho bloques puestos en la pared. Más a la derecha hay la estatua de un mono y cuatro bloques más. Fíjate que cada uno de estos bloques es una combinación de dos símbolos que se muestran en el grupo de ocho bloques que están justo a la izquierda. De un modo similar, cada uno de los ocho bloques es una combinación de dos símbolos de las dos norias. Estos dos símbolos se combinarán para hacer el símbolo de la derecha. Una vez tengas los dos símbolos correctos de la noria, puedes ir al grupo de ocho bloques y pulsar la imagen combinada. Si tienes la combinación de la noria correcta, el bloque se presiona hacia dentro.

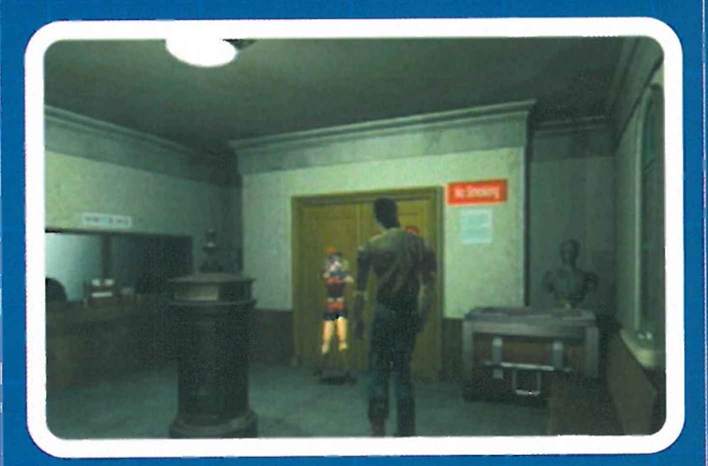




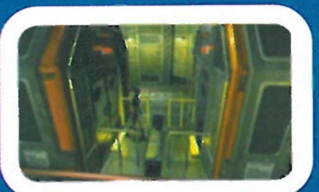
MÁS SUSTOS EN RESERVA PARA LOS FANS DE RESIDENT EVIL 2

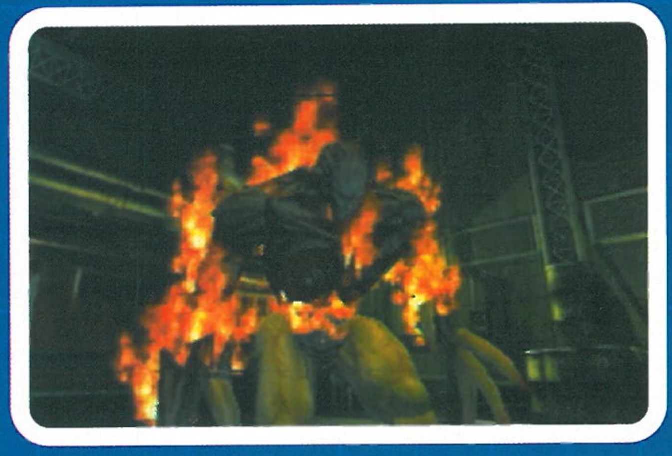
Ahí estabas tú, creyendo que habías acabado *Resident Evil 2*, cuando se presenta el esclavo de los consejos de *PSM* para revelar que algo más ha sobrevivido. Disponible sólo para los mejores consoleros —debes acabar la primera misión en menos de dos horas y media y grabando menos de 12 veces—, el tercer personaje con el que jugar, Hunk, es uno de los mejores soldados de Umbrella. Su misión es llegar desde las cloacas al segundo piso de la comisaría. No hay ningún puzzle que resolver, es más bien un modo de batalla en el que Hunk corre por ahí esparciendo cubos de sangre de todo lo que encuentra, por cortesía de una metralleta muy potente e ilimitada. Alegría.

Y por si un secreto no bastara, Capcom acaba de revelar los detalles de un truco de armas ilimitadas. Si acabas la segunda misión en menos de 13 horas y grabando menos de 12 veces, te darán tres pistolas ilimitadas: el lanzacohetes, la metralleta y la potente Gatling. Sin duda hay más secretos guardados; en cuanto nos enteremos serás el primero en saberlo.









Die hard trilogy









Cuando compras *Die Hard Trilogy* no compras un solo juego, sino tres, basados en las tres pelis de *Jungla de cristal*. Eso sí que es sacar jugo a tu dinero, sobre todo como título de Platinum, porque los tres juegos podrían venderse como títulos separados a un precio sin reducir. Bueno, quizá *Die Hard* no.

De cualquier manera, con tres juegos en un disco, debe haber carretadas de trucos disponibles. Y aquí están, pulcramente catalogados para tu placer consolero.

Para introducir las siguientes combinaciones, mantén pulsado R2 con el juego en pausa.

DIE HARD
Invulnerabilidad Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado
50 granadas y cinco balas Derecha, Cuadrado, Abajo, Círculo
Modo gordo (los personajes aparecen hinchados) Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Abajo
Los enemigos flotan en el aire al recibir un impacto Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo
Se invierten todos los controles (incluso los botones de disparo) Derecha, Cuadrado, Triángulo, Derecha
Modo esqueleto 10 veces Triángulo y 4 veces Derecha
Modo comedia (las voces suenan aflautadas y los villanos disparan por el trasero) Abajo, Círculo, Círculo, Abajo, Triángulo, Abajo
Disparos ilimitados Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha

DIE HARDER
Editor de mapa Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado
Este truco permite cambiar las rutas de todos los personajes y vehículos del juego. Es muy complicado, pero si perseveras lograrás efectos sorprendentes, como por ejemplo coches flotantes. También podrás elegir niveles desde el editor de mapas seleccionando la pantalla de Menú (CUADRADO) y utilizando la función Load para escoger el nivel que prefieras.
Modo esqueleto Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo
99 cohetes y 99 granadas (modo de destrucción total) Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo
Invulnerabilidad Abajo, Triángulo, Derecha, Cuadrado



DIE HARD WITH A VENGEANCE
Vidas infinitas Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Derecha
999 Turbos Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, X, X
Modo coches grandes Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo
Modo cabezas flotantes Círculo, Abajo, Abajo, Triángulo, X, Cuadrado
Visión extra (cámara persecución) Abajo, Círculo, Abajo, Círculo
Modo cámara lenta Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo
Modo Vic 20 Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda



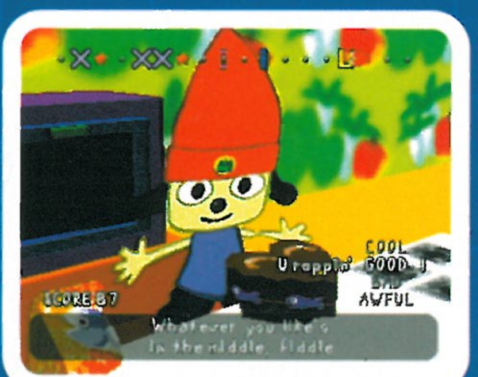




PARAPPA THE RAPPER

Nivel de *bonus*
Asegúrate de completar cada nivel con la calificación más alta (Cool) para acceder a un nivel de *bonus* que presenta a los deliciosos Sunny Funny y Katy Kat bailando sobre una mesa.

Cambiar la voz de PaRappa
Completa los dos primeros niveles con la complicada calificación de «Cool». Luego pulsa la siguiente combinación: X, X, X, T, O, T, C, C, Derecha, Izquierda, C, X y acaba el siguiente nivel como de costumbre. En el nivel cuatro pulsa X, C, T, O, X para cambiar su voz. Luego mantén pulsado R1 y pulsa O o T para ver las distintas voces que puedes elegir.



Jugar como Sunny o el maestro Cebollino
Consigue más de 3.000 puntos en el primer nivel. Completa el segundo con una calificación «Good» pero con «Cool» centelleando (esto pasa si la puntuación supera los 1.025 puntos). Completa los niveles 3 y 4 con más de 2.000 puntos en cada uno y una calificación de «Good». Completa el nivel 5 con al menos 5.000 puntos y un «Cool». Por último, completa el nivel 6 con un mínimo de 2.000 puntos y una calificación de «Cool». La opción de jugar como maestro Cebollino aparecerá cuando empieces la próxima partida.

Imagen de fondo extra
Pulsa sin soltar «Arriba» y rapea sin parar en el nivel 1.

Ver secuencias de vídeo
Completa los niveles 1 a 5 con la calificación de «Cool». Completa el nivel 6 con la calificación «Awesome» completando cada parte del rap a la perfección.





En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

Qué sería de mí sin trucos?

Hay algo que me tiene intrigado: ¿Por qué son tan pocas las páginas dedicadas a trucos? ¿Por qué esta sección es cada vez más corta? ¿Qué sería el mundo de los videojuegos sin trucos? ¿Quién no sucumbe ante la posibilidad de ser invencible, más fuerte, hallar nuevos circuitos...?
Propongo impulsar una nueva sección de trucos en la que los lectores puedan pedir trucos para aquellos juegos que se les resisten y responder al mismo tiempo a las dudas de otros jugadores.
Carlos Reig
Puig-Reig (Barcelona)

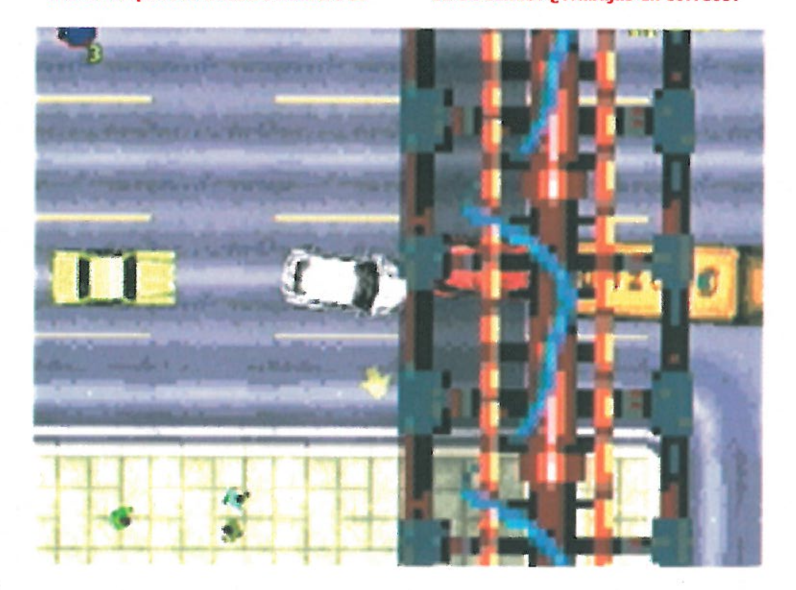
Interesante propuesta la tuya que, por cierto, ya llevamos un tiempo estudiando. En cualquier caso, cada tres o cuatro meses publicamos una revista extra de cien páginas con trucos, guías y tácticas a la que hemos bautizado como *PlayStation Trucos Magazine*. En estos momentos debe de estar en tu quiosco nuestro número 2.



Soy yo, de nuevo

Hola, buenas:
1. ¿Saldrá *Soul Blade 2*?
2. ¿Vale la pena ampliar la consola?
3. Utilizar un cable RGB mejora la calidad de imagen, pero ¿en qué sentido?
Carlos Reig
Puig-Reig (Barcelona)

¿Otra vez tú? ¿Te pagaron el aguinaldo en sellos? ¿Trabajas en correos? ¿Has asaltado un estanco?
1. Todavía no hay noticias de *Soul Blade 2*.
2. No acabamos de entender tu pregunta... Supongamos que es inocente. Mejorar siempre es una causa justa. Si añades un MultiTap a tu consola podrás jugar con cuatro amigos más; las tarjetas de memoria evitarán que tengas que emprender un juego desde el principio cada vez que te da por entretenerte con tu PSX; con un ratón disfrutarás mucho más las aventuras gráficas y los juegos de estrategia... Cuantos más accesorios tengas, más se ampliarán tus opciones de juego. Ah, ¿no era eso lo que querías saber? Vaya...
3. El cable RGB proporciona una imagen más nítida y unos colores más vistosos.



Violencia

Me llamo Jon, tengo 26 años y escribo para dar mi opinión sobre el tema que proponíais en *PSM* 16, la violencia en los videojuegos. Creo que eso es asunto exclusivo de cada usuario. Cada uno, cuando alcanza la mayoría de edad, escoge (o debiera escoger) lo que desea practicar, oír, ver o comprar con plena libertad, siempre que no perjudique a nadie. No comprendo los parámetros en que se basan los censores para decidir qué producto debe prohibirse y cuál no. Los valores morales son distintos en cada caso: algunos pueden considerar aberrantes unas imágenes violentas; otros, en cambio, las juzgarán atractivas, y siempre habrá alguien a quien le resulten indiferentes.
Otro asunto es de qué modo influyen estos videojuegos en la conducta del usuario. Si algo tengo claro es que el hombre es violento por naturaleza. La violencia existe en todas partes: televisión, cine, cómics, música y la vida misma. A lo largo de la Historia, el hombre ha cometido auténticas barbaridades; los videojuegos nacieron prácticamente ayer.
Habría que respetar más la libertad de elección. Si las connotaciones violentas pueden resultar impactantes para ciertas edades, no está de más apuntarlo (con una etiqueta que aconseje un juego para mayores de 18 años, por ejemplo), pero no es necesario excederse en las críticas y mucho menos llegar al extremo de censurar títulos.
Jon Otaola
(Bilbao)

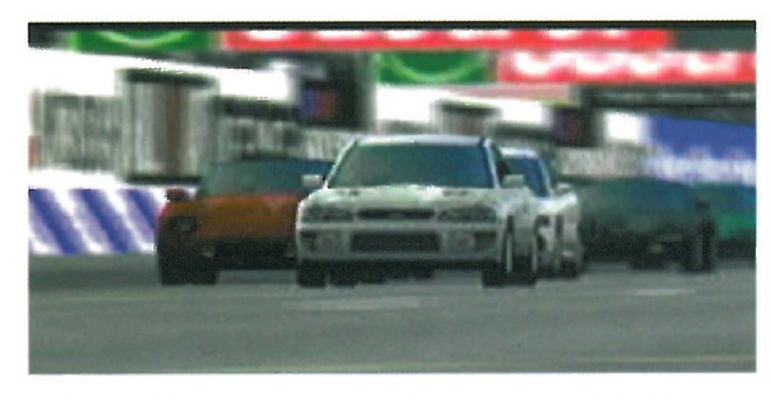
¡Gracias, gracias! Da gusto recibir cartas de opinión.

Terceras partes

Hola, soy Sergio, un chaval de 13 años de Madrid. Tengo una PlayStation desde el pasado mes de diciembre.
1. ¿Cuándo aparecerá *Tekken 3*?
2. ¿También saldrá *Tekken 3* en Platinum?
3. ¿Es Yoshimitso de *Tekken 3* el mismo que el de versiones anteriores?
4. ¿Ya se está trabajando en *Crash 3*? ¿Qué hay de *Tomb Raider* en versión masculina?
5. ¿*NBA Live '98* sólo contiene ligas americanas?
6. ¿Para cuándo PlayStation 2?
Sergio J. Cebrián
(Madrid)

1. El lanzamiento está previsto para mediados de otoño.
2. Seguramente. Lo que no sabemos es si nos habrá crecido barba para en-





tonces. Pero todo llegará.
3. Yoshimitso es el mismo que en versiones anteriores, pero con un vestuario más moderno.
4. No tenemos noticias de *Crash 3*. Respecto a *Tomb Raider* en versión masculina, se habla de un proyecto con un motor parecido al de *Tomb Raider 2* y con protagonista varón, claro, pero no sabemos aún si estará a la altura del *TR2* que conocemos.
6. Evidentemente.
7. Para dentro de un par de años, mes arriba mes abajo.

Trotamundos

Bueno, quería comentar algo al «Trotamundos» cuya carta publicó *PSM* 14. Este chaval está rabioso porque no hay una revista de Saturn como ya las hay de PSX y N-64. Saturn tiene juegos buenos, pero pocos. Y se le escapa un detalle: Sega está en la quiebra. ¿Cómo acabó la Master System? ¿Y las Megadrive, Game Gear, Mega CD, 32 X...? Espero que la Saturn no siga el mismo camino, aunque, la verdad, yo no la adquirí por temor a que tuviera un final tan trágico como sus predecesoras. Tuve MS y MD y me cambié a Sony. Por cierto, no he visto ni un sólo anuncio de Saturn, ni siquiera en televisión. ¿Jugando sucio?... Perdona, Simón.
1. He oído que no es bueno colocar el chip «pirata» a la consola, ¿es eso cierto?
2. ¿Cuánto cuesta la Yaroze?
3. ¿Me podéis dar algún truco para *FIFA '98*?
4. Me gusta esta sección, ¿vais a ampliarla?
Gracias y... ¡FORZA PLAY!
Antonio Manuel Ruiz
(Algeciras)

Nosotros no minusvaloraríamos a Sega. Cierto que ha dado varios traspiés con su hardware, pero todavía están por verse los resultados de Katana, un nuevo proyecto de consola que, según hemos oído, funcionará con el sistema operativo Windows CE.
1. Un chip pirata te impediría contar con la garantía de Sony en caso de que se te estropeara la consola.
2. El precio actual del kit de desarrollo Net Yaroze es de unas 110.000 pesetas.
3. Para conseguir atribuciones ilimitadas en *FIFA '98* ve a la pantalla de editar jugador y pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X.
Para la banca ve a fichajes y pulsa Cuadrado, X, Cuadrado, L2, L1.
4. Estamos en ello.

Anuncios por palabras

Estamos formando un club. Si quieres ser socio, envía una carta y sellos con tus datos personales, foto, teléfono, etc. a:
Club VideoPC
C/ Cala Malgrana nº 23 5º1ª
C.P. 07009 Palma de Mallorca
Baleares
Tel. (971) 47 09 18
Recibirás tu propio carné e intercambiaremos trucos para PlayStation (y otras plataformas domésticas).
Club VideoPC
Palma de Mallorca

Pues eso.

Otro club... fanático

Somos unos chicos de entre 8 y 15 años y hemos formado un club al que llamamos «Club de los fanáticos». Nuestra dirección es:
El Club de los Fanáticos
Avda. País Valencià 38 3º A
12200 Onda
(Castellón)
Ya somos 23 los miembros y nos gustaría que todos los chicos/as que quisieran ser de nuestro club nos escribieran.

Pues eso.

Curiosidad insaciable

Hola. Tengo 12 años y leo *PSM* desde el número 15.
1. ¿Saldrá un pad como el PS SAKKARA AI, pero con palanca direccional? Si es así, ¿podríais decirme el precio aproximado?
2. Me sé un montón de trucos para *Crash Bandicoot 2*; si queréis publicarlos me lo decís y os envío otra carta.
3. *Grand Theft Auto* me encantó, pero la demo de *PSM* 15 no estaba en español. ¿Está traducida la versión completa?
4. ¿Por qué PlayStation se abrevia PSX?
5. ¿Qué me compro primero, *Grand Theft Auto* o *Final Fantasy VII*?
6. ¿Hay algún juego parecido a *GTA*?
7. ¿La segunda parte de *One* se llamará *Two*?
8. Para enviar las respuestas de los concursos, ¿pueden hacerse fotocopias de los cupones para no destrozar la revista?
9. ¿Qué quiere decir píxel?
10. ¿Por qué no pusisteis en el control de la demo de *GTA* el botón R2 de eruptar/tirarse pedos?
11. ¿Algún juego ha obtenido una puntuación 0/10?
12. ¿Me podríais decir UN juego bueno (y no muy caro) de cada uno de estos géneros: plataformas, *shoot 'em up*, *beat 'em up*, rol, carreras, deportes, aventuras, estrategia, aviones?
13. ¿No podríais incluir en la revista una sección de juegos PSX con la foto de la carátula, su nombre, su precio y los periféricos con los que funciona, como *Hobby Consolas*?
Sergi Lázaro
(Barcelona)

1. Es poco probable, y más ahora que ha aparecido el Dual Shock. Dentro de unos meses, lo más seguro es que queden obsoletos todos los periféricos que no vibren o no sean analógicos, volantes incluidos. Lo mejor es que te compres un Dual Shock, que es lo más parecido ahora mismo a los periféricos futuros para PSX. Pero, si lo prefieres, existe también un adaptador múltiple que convierte el mando digital normal en joystick (cuatro joysticks diferentes intercambiables, de quita y pon). Cuesta unas mil pesetas y sólo sirve para el mando de serie que viene con la consola.
2. Estaremos encantados de recibirlos.
3. Con *GTA*, además de jugar podrás practicar idiomas, porque no está traducido.
4. PlayStation se abrevia PS. Lo de X es el nombre del prototipo definitivo. Cada uno de los prototipos de la consola que se diseñaron al principio recibió un nombre distinto. La PlayStation X fue la más barata en cuanto a material y la que mejores resultados proporcionaba. En cualquier caso, desde entonces se ha cambiado el modelo varias veces. La abreviación se ha extendido, pero en realidad pertenece sólo a aquel prototipo.
5. Eso depende de lo que más te guste: ¿un excepcional juego de rol o conducir arrollando todo lo que se te cruce por delante?
6. *Carmageddon*, un juego originario del PC que está en proceso de conversión para PlayStation.
7. Muy ingenioso.
8. No. Sabemos que es una pena estropear la revista al recortar el cupón, pero las fotocopias pueden conducir al trapicheo miserable. Lo sentimos.
9. Píxel es la mínima expresión del gráfico no poligonal.
10. Fallo técnico.
11. Existen, claro, pero no merecen ni media página en *PSM*. Tenemos mejores juegos de los que ocuparnos.
12. Plataformas: *Gex 3D*; shoot 'em up: *Doom*; beat 'em up: *Tekken 2* (Platinum); rol: *Final Fantasy VII*; carreras: *F1* (Platinum); deportes: *ISS Pro '98* (Platinum); aventuras: *Broken Sword 2*; estrategia: *Command & Conquer*; aviones: *Soviet Strike* (Platinum).
13. Seamos originales...

Pandemónium

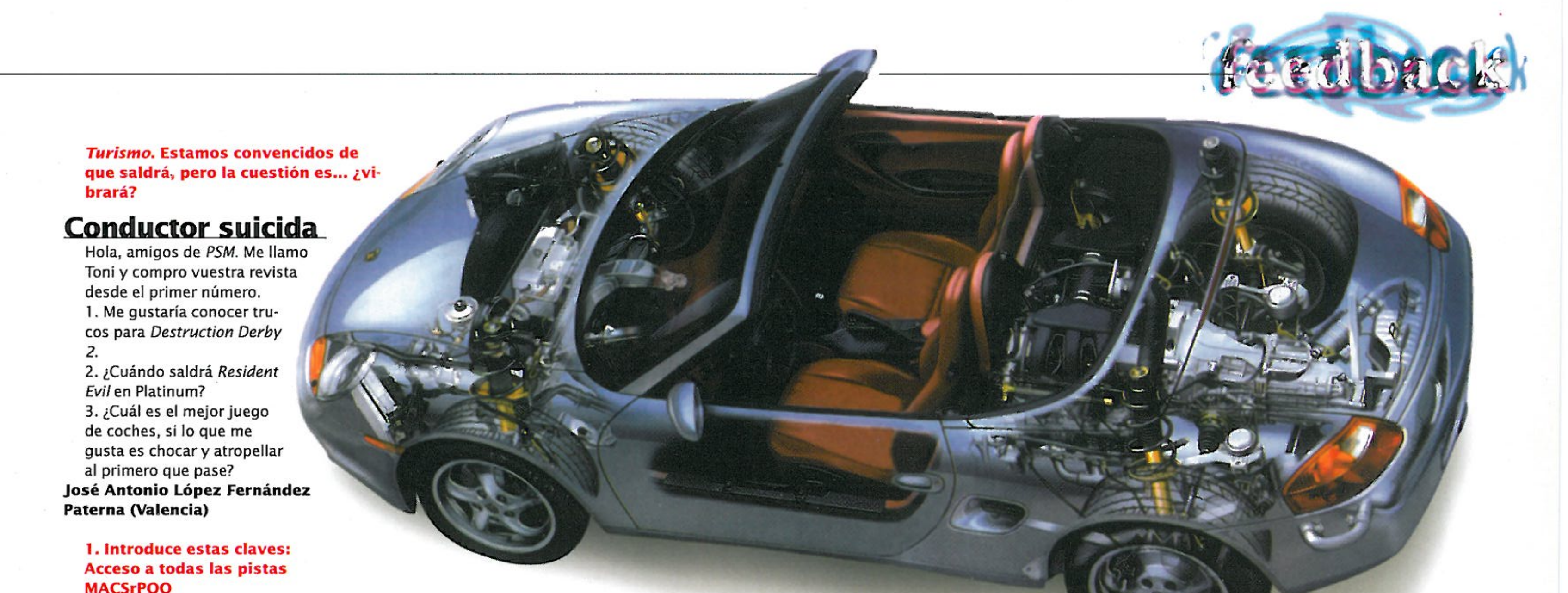
Hola. Soy de Algorta y he estrenado mi PSX hace cosa de cuatro meses. Me parece una maravilla de consola, pero hay tanta variedad de juegos y complementos que por mi cabeza rondan todo tipo de dudas, preguntas, enigmas... Os agradecería que me contestaseis a lo siguiente:
1. Cuando aparezca PSX 2, ¿podré usar mis juegos de PSX en la PSX 2 y viceversa?
2. ¿Qué juego me aconsejáis, *Pandemonium* o *Pandemonium 2*?
3. ¿Qué juego es mejor y me gustará más, *Pandemonium* o *Chill*?
4. ¿Existirá *Crash Bandicoot 3* en un futuro próximo?
5. ¿Cuándo saldrá *Pandemonium 3*? ¿Merece la pena esperar?
Xabier Granja Ibarretxe
Algorta (Bizkaia)

1. Todavía no disponemos de esa información.
2. La secuela es más espectacular, aunque a nosotros nos parece demasiado corta. El original es buenísimo y, además, está en Platinum.
3. No tienen nada que ver. Mejor será que los pruebes.
4. Eso esperamos.
5. Pues aún no podemos confirmarte nada.

¡Mira cómo conduzco... sin volante!

Quiero comprar *Gran Turismo* y un volante. ¿Cuál me aconsejáis que sea preciso y le vaya como anillo al dedo a *GT*? Los volantes que están a la venta son varios, pero tengo entendido que algunos funcionan mejor con un juego que con otro y no quisiera meter la pata.
Un saludo para todos los de *PSM*.
Felipe de la Torre
Badalona (Barcelona)

Dual Shock salió a la venta al mismo tiempo que *Gran Turismo* y es el periférico que mejor se adapta al juego. También funcionan bien el pad digital convencional y el analógico. De momento, no hay ningún volante indicado especialmente para *Gran*



***Turismo*. Estamos convencidos de que saldrá, pero la cuestión es... ¿vibrará?**

Conductor suicida

Hola, amigos de *PSM*. Me llamo Toni y compro vuestra revista desde el primer número.
1. Me gustaría conocer trucos para *Destruction Derby 2*.
2. ¿Cuándo saldrá *Resident Evil* en Platinum?
3. ¿Cuál es el mejor juego de coches, si lo que me gusta es chocar y atropellar al primero que pase?

José Antonio López Fernández
Paterna (Valencia)

1. Introduce estas claves:
Acceso a todas las pistas
MACSrPOO
Equipo de diseño
CREDITZ!
Más créditos
ToNyPark
2. *Resident Evil* estará disponible en Platinum a partir de septiembre.
3. *Carmageddon* y *Grand Theft Auto*.

Más Platinum

1. ¿Incluiréis demos jugables de estrategia?
2. ¿Qué juegos saldrán a 3.990 pesetas?
3. ¿*Broken Sword* o *Theme Park*? ¿Qué precio tienen?
4. ¿De qué trata *Die Hard Trilogy*?

Edgar Doménec
(Valencia)

1. Antes o después. Permanece en sintonía.
2. A ver, tienes en Platinum *Soviet Strike, Die Hard Trilogy, Tomb Raider, Sampras Extreme Tennis, Wipeout 2097, adidas Power Soccer, Destruction Derby 2, Soul Blade, Ridge Racer Revolution, Porsche Challenge, Crash Bandicoot, Formula 1* y *Pandemonium*. En septiembre aparecerán *Resident Evil* y *Command & Conquer*, y quizá algo más tarde *Theme Park*.
3. *Broken Sword* tiene un precio de 6.490 pesetas y *Theme Park* cuesta 8.900 pesetas, aunque está prevista su futura aparición en Platinum.
4. *Die Hard Trilogy* es una licencia de la película *Jungla de cristal*, que protagonizó Bruce Willis hace ya la tira. Se trata de un juego de acción en 3-D en el que básicamente te toca rescatar rehenes y aniquilar terroristas.

El futuro de PSM

1. Cuando conecto mi PlayStation y me pongo a jugar hace un ruido raro, ¿por qué?
2. ¿Cuántos números de la revista *PSM* habrá?
3. ¿De cuántos trucos dispone el juego *NFS III*? ¿Cuáles son?
4. ¿Me compro el VRF1X-Celerator?

Carlos Olasolo
(San Sebastián)

1. ¿No habrás puesto un vinilo en la consola? Broma. Lo mejor que puedes hacer es llamar al servicio técnico de Sony y explicárselo todo con todo detalle (Tel.: 902 102 102).
3. Un poco de paciencia, hombre, acabamos de publicar el PlayTest en este mismo número.
4. Encontrarás un análisis sobre el VRF1 X-Celerator en la sección de periféricos de *PSM* 15.

Crash Bandicoot 2

Hola. Escribo en relación a la carta de Elena Penadés publicada en *PSM* 17.
Yo, como su hijo, también terminé *Crash Bandicoot 2* en menos que canta un gallo. Estoy de acuerdo con ella: si un juego cuesta alrededor de 8.000 pesetas y sólo te da entre cinco y ocho horas de juego, es patético. Por otra parte se agradece que exista el alquiler de juegos: gracias a esto no llegué a comprar *Crash Bandicoot 2*. Pensé que debía probar el juego antes de adquirirlo. Lo alquilé un lunes y el martes ya lo había terminado. *Crash Bandicoot 2* es un juego entretenido y se merece la puntuación que le disteis, aunque debéis admitir que su durabilidad no es nada comparada con la de su predecesor. En lugar de *Crash 2* compré *FFVII*, y ha valido la pena.

Julián Román
(Alicante)

Hemos recibido cartas protestando por la poca durabilidad de *Crash Bandicoot 2* y cartas protestando por su dificultad. Nosotros optaríamos por el término medio, pero está claro que todo depende de la experiencia que el jugador tenga del género. Admitámoslo, pues.

Dilemas analógicos

Hace poco compré un pad analógico pensando que funcionaría con *Porsche Challenge*. Me apresuré a llegar a casa. Sin perder un minuto conecté el pad a la consola y... ¡Oh! ¡Cuán equivocado estaba! Los análisis del juego aseguran que es compatible con el pad analógico, pero no parece que funcione. ¿Me habré llevado la única copia del juego que no funciona con el analógico? En fin, puesto que lo tengo, ¿podríais recomendarme un juego de conducción decente que sea compatible con él?

Gustavo Hermosa
(Barcelona)

***Porsche Challenge* ES compatible con el pad analógico. Ocurre que su funcionamiento es un pelín críptico: antes de que empiece la carrera debes pulsar el botón que hay en el centro del pad analógico, de modo que se encienda una lucecita roja. Si es así, funcionará.**
¿Otro juego de carreras para el analógico? Pues no tienes más que hacerte con *TOCA Touring Car* o con el recién estrenado *Gran Turismo* (lee nuestro análisis en la página 52).

Rebajas

¿No creéis que Sony está cobrando demasiado por sus juegos? El otro día entré en una tienda y no podía creer que *Final Fantasy VII* tuviera el mismo precio que *Crash 2*. ¿Un juego con tres discos al mismo precio que un título que sólo tiene uno? Me parece indignante. Todos los juegos de PlayStation deberían rebajarse para adaptarse al poder adquisitivo de los compradores. Encontraría aceptable que costaran entre 4.000 y 5.000 pesetas, ¿pero pagar una tercera parte de lo que vale la consola por un juego? Despierta, Sony, quiero un mundo donde los juegos cuesten menos que los de la N64 y éstos cada vez son más baratos...
PSM, ¿tú que opinas?

Nacho Soriano
(Madrid)

Sugerir que «todos los juegos PlayStation deberían rebajarse para adaptarse al poder adquisitivo de los compradores» es un poco utópico. Siguiendo tu razonamiento, nosotros queremos comprarnos un Ferrari, y nuestro poder adquisitivo no da ni para un seiscientos. Una de las razones por las que la consola es tan barata es para que pueda acceder a ella el mayor número de usuarios posible. Sony no gana dinero vendiendo consolas, lo único rentable es la venta de software. Por otra parte, no olvides que a un equipo de más de 20 personas le puede llevar más de dos años diseñar y producir un juego. A esto hay que añadir los costes de marketing y publicidad. Estamos hablando de mucha pasta. Y, bueno, ahora contamos con la línea Platinum: un juego de 3.990 pesetas es mucho más barato que cualquier juego actual para N64.



¡Suscríbete!

a *PlayStation Magazine* y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por:

PlayStation Magazine 17

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)



Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

.............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Un juego completo de *Porsche Challenge* más un juego completo de *Crash Bandicoot*

Sorteo el 1 de julio de 1998





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
MC Ediciones S.A. C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.

7



CD 7: ***Micro Machines V3, Monster Trucks, Porsche Challenge, Excalibur 2555 AD*** **(demos jugables)**

8



CD 8: ***Rage Racer, Agent Armstrong, Speedster, Little Big Adventure*** **(demos jugables)**

9



CD 9: ***Riot, Jonah Lomu Rugby, Rayman, Fade to Black*** **(demos jugables)**

10



CD 10: ***Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2, Kurushi*** **(demos jugables)**

11



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four*** **(demos jugables)**

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee*** **(demos jugables)**

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter*** **(demos jugables)**

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, F elony 11-79, Shadow Master, Hercules*** **(demos jugables)**

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger*** **(demos jugables)**

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen*** **(demos jugables)**

Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Alucina en colores, oh amante de las demos jugables, porque te presentamos otro CD repleto hasta los topes de atractivos retazos de videojuegos. Ahora podrás correr, luchar y fulminar un monstruo tras otro. Y si nada de esto te atrae, te aconsejamos que pidas cita a un psicoanalista...

MotorHead



[1] *MotorHead* es el primer juego de la compañía sueca Digital Illusions desde sus títulos de *pinball* para el Amiga.
[2] Este título se inclina más hacia la emoción arcade que hacia la simulación.
[3] El juego completo brinda una opción para dos jugadores.



IMPORTANTE: PARA ACCEDER A LA DEMO JUGABLE EN LUGAR DEL VÍDEO, SELECCIONA MOTORHEAD EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN PRINCIPAL CON EL BOTÓN X, Y NO LO SUELTES HASTA QUE APAREZCA LA PANTALLA DEL TÍTULO DEL JUEGO. EL MENSAJE DEBERÍA DECIR: «PRESS ANY BUTTON TO PLAY». O SEA, PULSA CUALQUIER BOTÓN PARA JUGAR.

■ EDITOR	**Gremlin Interactive**
■ GÉNERO	**Juego de carreras arcade**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Arranca el motor y sal a la carretera con nuestro aperitivo: un circuito del juego de carreras de Arcadia. Para los que aún no hayan leído nuestro análisis de la página 74, *MotorHead* es un título futurista estilo arcade que pone todo el énfasis en las conmociones y los vuelcos, más que en la autenticidad de la simulación. El equipo de desarrollo responsable del juego —los suecos Digital Illusions— no ha escatimado extravagancia en el apartado gráfico. Reflejo de la lente, iluminación dinámica y detallados modelos de los vehículos se combinan para hacer de este título un juego atractivo y rápido. El grupo escandinavo se ha empleado a fondo para lograr una maniobrabilidad excitante. Los vehículos de *MotorHead* brincan, derrapan y se deslizan cual corderitos en una pista de hielo, así que prepárate para una conducción de lo más emocionante. Esta demo te da acceso al coche «Asc II» y a un garbeo por Goldbridge, el circuito que abre el juego. Da un repaso a nuestro análisis para saber lo que te espera.



■ Controles

⊗	**Acelerar**
▣	**Frenar**
◉	**Frenar**
L2	**Cambiar perspectiva**
R2	**Vista trasera**
L1	**Bajar una marcha**
R1	**Subir una marcha**

■ Características adicionales

Hay nada menos que diez coches y ocho circuitos en la versión completa de *MotorHead*. El último de cada uno de ellos está disponible sólo cuando el jugador llega a lo más alto del campeonato. También hallarás en el juego completo un delicioso modo para dos jugadores a pantalla partida, un modo fantasma (para correr contra tus mejores tiempos) y una opción de carrera rápida que te mete de inmediato en la acción sin dejarte un segundo para que te despeines. Como para provocar palpitaciones al personal.

■ Información adicional

Dirígete al análisis de la página 74, que te dirá todo lo que necesitas saber sobre este animado y picaruelo juego de carreras.

Newman Haas Racing



[1] Las líneas maestras de *Newman Haas Racing* son las mismas que las de los juegos de fórmula uno de Psygnosis. El motor de juego es de una suavidad increíble, así como la precisión de los gráficos. [2] Los pilotos «auténticos» de la Indy Car están aquí, y se han modelado los coches de la manera más fiel posible.



■ EDITOR	**Psygnosis**
■ GÉNERO	**Simulador de carreras**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

En ligero contraste con las retozonas artimañas de *MotorHead*, *Newman Haas* es una simulación fiel pero hiper jugable de la competición Indy Car, con el motor reciclado de *F1 '97*. Los cimientos de la obra maestra de Bizarre Creations son más que evidentes, tanto en el cuidado por el detalle como por el verosímil manejo de los vehículos. Pero no es en absoluto un reciclaje a la ligera. Los pilotos entusiastas comprobarán de inmediato que los coches de Indy poseen un manejo muy distinto al de sus equivalentes de la Fórmula 1.

Puedes verlo por ti mismo cargando esta incitante muestra y asumiendo el papel de Christian Fittipaldi, del equipo Newman/Haas. Psygnosis ha proporcionado el circuito de Long Beach para un solo jugador, pero también se ha incluido el de Rio para aquellos que deseen catar las delicias del modo a pantalla partida. También puedes escoger entre los niveles para principiante o profesional, y activar o desactivar la opción de daños, según lo bravucón que te sientas.

■ Controles

- ■ **Frenar**
- ◎ **Marcha atrás**
- △ **(Des)Activar turbo (no disponible en la demo)**
- ⊗ **Acelerar**
- ⛊ **Ver parte delantera del coche**
- **L1 Acercar cámara o ver desde la cabina**
- **R1 Sacar cámara de la cabina o alejarla**

■ Características adicionales

La versión completa de *Newman Haas Racing* incluye 16 pilotos famosos de Indy Car (equipados con modelos precisos) y 11 circuitos. Encontrarás opciones de campeonato y de una sola carrera, más paradas a boxes, múltiples ángulos de cámara y el modo para dos jugadores a pantalla partida.

■ Información adicional

Da marcha atrás en el tiempo hasta el número 17 de *PSM*, en el que encontrarás un análisis más bien favorable (8/10) de este detallado juego de Psygnosis.

Z

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Estrategia en tiempo real**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Tras la estela de *Command & Conquer* llega este título de batalla estratégica que enfrenta cara a cara a dos ejércitos de robots en un conjunto de áridos planetas alienígenas. Al igual que en el clásico de estrategia de Westwood, controlas un equipo de soldados y vehículos, y el ordenador controla el otro. Tu objetivo es reunir a tus hombres y enviarlos a destruir el fuerte de los enemigos del modo que sea necesario.

Por desgracia, el ordenador quiere hacer justo lo mismo contigo, así que asegúrate de que tu base está siempre defendida como toca. Para construir un ejército más poderoso, debes hacer incursiones y conquistar las diversas fábricas de robots y vehículos diseminadas por el paisaje. Si lo consigues, todo lo que manufacturen será tuyo.

Como la mayoría de juegos de estrategia militar en tiempo real, *Z* emplea una interfaz de apuntar y hacer clic. Sólo debes desplazar el puntero por la pantalla con los cursores y hacer clic sobre los elementos con el botón X. Para conseguir que un grupo de tus robots se mueva, haz clic sobre él y luego sobre el lugar al que quieras que vaya. Si quieres que tome el control de una fábrica, haz clic justo ante ella y tus robots harán el resto.

El panel de la parte inferior derecha de la pantalla te permite controlar la acción más de cerca. Los recuadros de arriba representan tus unidades, la del medio muestra con qué está armada la unidad seleccionada y la inferior el mapa del juego (los bloques azules representan las áreas que domina el ordenador, los rojos son las tuyas). Experimenta con distintas estrategias y disfruta.

■ Controles

La cruceta mueve el cursor

⊗ **Seleccionar**

■ Características adicionales

El juego completo cuenta con 20 niveles, seis tipos diferentes de robots (cada uno con su propia personalidad) y multitud de vehículos variados.

Además de conquistar fábricas para producir artículos, los jugadores también pueden tomar armas desperdigadas por el paisaje.

■ Información adicional

Ya analizamos *Z* en *PSM* 15, donde se ganó una puntuación de 7/10. Opinamos que ofrece muchos detalles y muy buenos, pero a veces resulta un poco frustrante. Pruébalo tú mismo y averigua si lo tuyo son los soldados cibernéticos...







[1] Los Bitmap Brothers eran venerados en los tiempos del Amiga, cuando produjeron *Speedball* y *Chaos Engine*. [2] Sitúa el pelotón en posición. [3] Y ahora arrasa el fuerte Pippin.

Nightmare Creatures

[1] El Londres del siglo XIX es el escenario de esta aventura más bien sangrienta, en la que recorres las calles barriendo obesos animales. [2] Quita, bicho. [3] Tal como dispuso la providencia, estás equipado con una espada.







■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Aventura de acción**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

El Londres de 1834 no es el lugar más agradable para ir de picnic. Siempre hay niebla, los hombres llevan unos bigotes churretosos y los borrachos lo invaden todo con sus obscenas canciones sobre condescendientes jovencitas. Pero eso no es nada comparado con los horribles monstruos que merodean el lugar, comiéndose a gente decente y alardeando de su pésima educación.

Estos bichos son el resultado de las actividades de un brujo denominado Adam Crowley, así que tu tarea consiste en salir ahí fuera, espada en mano, y rebanarlos, salvando al viejo Londres del mal.

En esta demo de un nivel asumes el papel de Nadia, y te abres camino a base de tajos por lóbregos callejones y cementerios góticos. Empiezas el juego con una pistola de un tiro y tres vidas, pero hay *power-ups* ocultos por el lugar. El resto es cosa tuya, bravo guerrero.

■ Controles

- ▲ **Adelante**
- ◀ **Rotar a izquierda**
- ▶ **Rotar a derecha**
- ▼ **Salto atrás**

- ◯ **Bloqueo con la espada**
- △ **Salto**
- ✕ **Patada**
- □ **Golpe con la espada**

- L1 **Atacar a izquierda**
- R1 **Atacar a derecha**

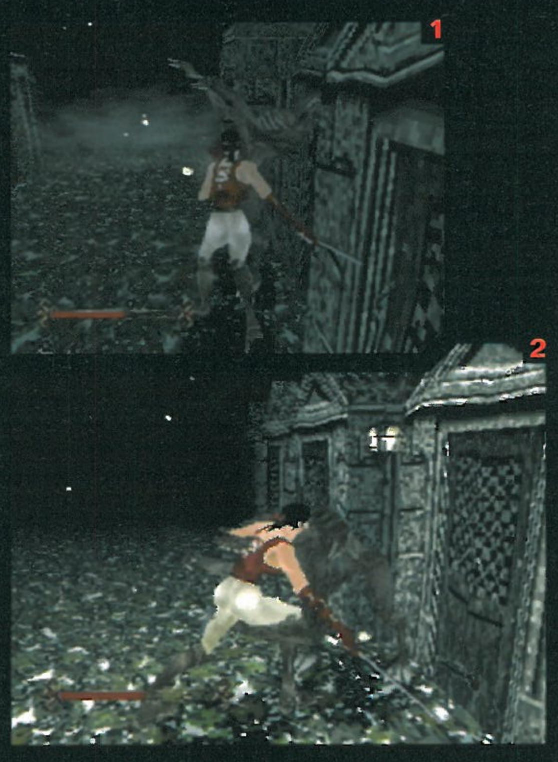
Para ver una lista de los movimientos de lucha más complejos, pulsa Start durante la demo.

■ Características adicionales

La versión completa de *Nightmare Creatures* contiene 16 nivelazos no lineales, todos con una estupenda arquitectura gótica, misteriosos efectos de luz y sorpresas desagradables a porrillo. Hay 21 tipos distintos de monstruos a los que zurrar, así como varios enemigos finales horribles y, por supuesto, una amplia gama de armas extra que recoger por el camino. Las porras de pinchos, las bombas de fuego y las espadas dentadas son la mar de tentadoras.

■ Información adicional

Ya analizamos *Nightmare Creatures* en *PSM* 12, donde le concedimos un 7/10, debido más que nada al extraño sistema de control y a la naturaleza arbitraria del combate. Si no te importan estos aspectos, el juego te encantará.



[1] Asume el papel de Nadia y abusa de la buena pistola a tu disposición. [2] Si te asustan las calles oscuras y tenebrosas, olvida nuestra demo y dedícate al ganchillo.

Crime killer



[1] La demo consiste en rastrear coches patrulla secuestrados. [2] Y en destruirlos. Antes de que te destruyan a ti.

■ EDITOR	Virgin
■ GÉNERO	Juego de carreras futurista
■ PROGRAMA	Demo jugable

Pues sí, es otro arcade de carreras futurista como *MotorHead*, pero esta vez está ambientado en el planeta Xropa. El crimen abunda en las calles y las bandas de indeseables aterrorizan al mundo, así que, en lugar de correr sin más, debes emprender una serie de misiones contra el crimen. Éstas implican más que nada circular por un paisaje de ciencia ficción cazando malos y destrozando sus coches.

En la misión aquí incluida, una banda ha allanado una comisaría y robado varios vehículos. Tu trabajo es dar con ellos (mediante el mapa de la parte inferior de la pantalla) y destruirlos. Permanece atento a los *power-ups* en forma de caja que caen al lado de la carretera y que restituyen salud, munición, etc. Feliz cacería.

■ Controles

▣	Acelerar
⊗	Frenar
◉	Usar arma 1
L1	Cambiar perspectiva
R1	Usar arma 2
R2	Usar arma 3

■ Características adicionales

Al igual que *MotorHead*, *Crime Killer* zumba a unos ultra suaves 50 cuadros por segundo. Entre las demás características destacan la elección entre tres vehículos (coche, moto o «avión») y una jugabilidad sin la menor linealidad. No hay circuitos, sólo distintas regiones urbanas, que abarcan tierras baldías industriales, guetos superpoblados y otras sombrías zonas urbanas.

Coneman

■ EDITOR	No comercial (Yaroze)
■ GÉNERO	Juego de carreras futurista
■ PROGRAMA	Demo jugable

La demo de Yaroze de este mes, programada por Lars Bastard, es calificada como «juego de caza y evasión» en la pantalla del título, pero se la describe mejor como una versión 3-D de *Pac Man*. Los jugadores sólo avanzan por el laberinto eludiendo fantasmas y comiendo pildoritas. Los *power-ups* de la estrella hacen invisible a Coneman durante unos instantes.

■ Controles

La cruceta mueve a Coneman

⊗	Elevar cámara
◬	Descender cámara
▣	Situar cámara sobre Coneman
◉	Situar cámara tras Coneman
L1	Primer plano
R1	Plano general

Kula World

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Puzzle arcade
■ PROGRAMA	Vídeo

Bienvenido a un mundo en el que balones de playa de vivos colores ruedan y ruedan entre laberintos en 3-D absorbiendo *power-ups* y buscando la salida.



Three Lions

■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Fútbol
■ PROGRAMA	Vide

Hay varios juegos de fútbol que aparecerán antes del Mundial. La diferencia entre *Three Lions* (*Mundial '98*, como lo conocemos) y el resto es que éste posee la licencia oficial de Inglaterra.



Gran Turismo

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de carreras
■ PROGRAMA	Vide

Ya habíamos ofrecido una demo, pero caramba, es el mejor juego de carreras de todos los tiempos, así que lo haremos otra vez. Ve a la página 48 para ver el análisis.



¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

EL MES QUE VIENE

Tekken 3

Jin, Paul, Nina y un montón de personajes secretos están a punto de llegar. Quedas invitado a la presentación del Tercer Torneo del Rey del Iron Fist, que tendrá lugar el mes que viene en nuestra sección de PrePlay.

Análisis exclusivo Mundial '98

Alundra

Imagínate un juego de rol. Imagínate un juego de rol con gráficos impresionantes. Imagínate un juego de rol con gráficos impresionantes que, encima, está en castellano...
Pues existe, y se llama *Alundra*.

Y además...

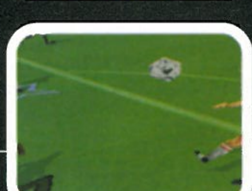
Cardinal Syn
Circuit Breakers
Dead or Alive
Ghost in the Shell
Kula World
VS

EN EL CD siete fantásticas demos jugables



Mundial '98
Timeshock
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick Off World
Dead Ball Zone



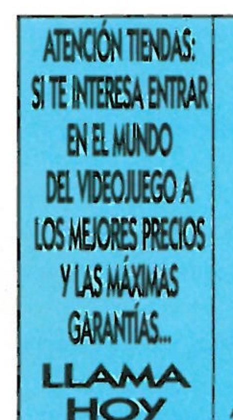


Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66







TODO EN VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DEL MUNDO EN
COMPRA-VENTA-CAMBIO o ALQUILER
COMPRÚEBALO HOY MISMO
LLAMA O VEN A:

MEGA JUEGOS

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA
Avda. Bucaramanga, 2. Local 218 (28033 MADRID)
Telf: (91)381 33 67 Fax: (91) 381 06 97
e.mail: megajuegos @ mundivia.es

¡APROVÉCHATE! AHORA CON CADA PEDIDO UNA MINIATURA DE SONGOKU ¡GRATIS!
CANTIDADES MUY LIMITADAS
LLAMA HOY MISMO

GAME SOFT.
SONY-NINTENDO-SEGA-PC
VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS
COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER
TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES A LOS MEJORES PRECIOS
C/ TRES CRUCES, 6
METRO GRAN VÍA
TELÉFONO (91) 522 32 44
ENVÍOS A DOMICILIO
RECORTA ESTE ANUNCIO Y PRESENTÁNDOLO, OBTENDRÁS UN DECUENTO DE 600 PESETAS EN CUALQUIER COMPRA.

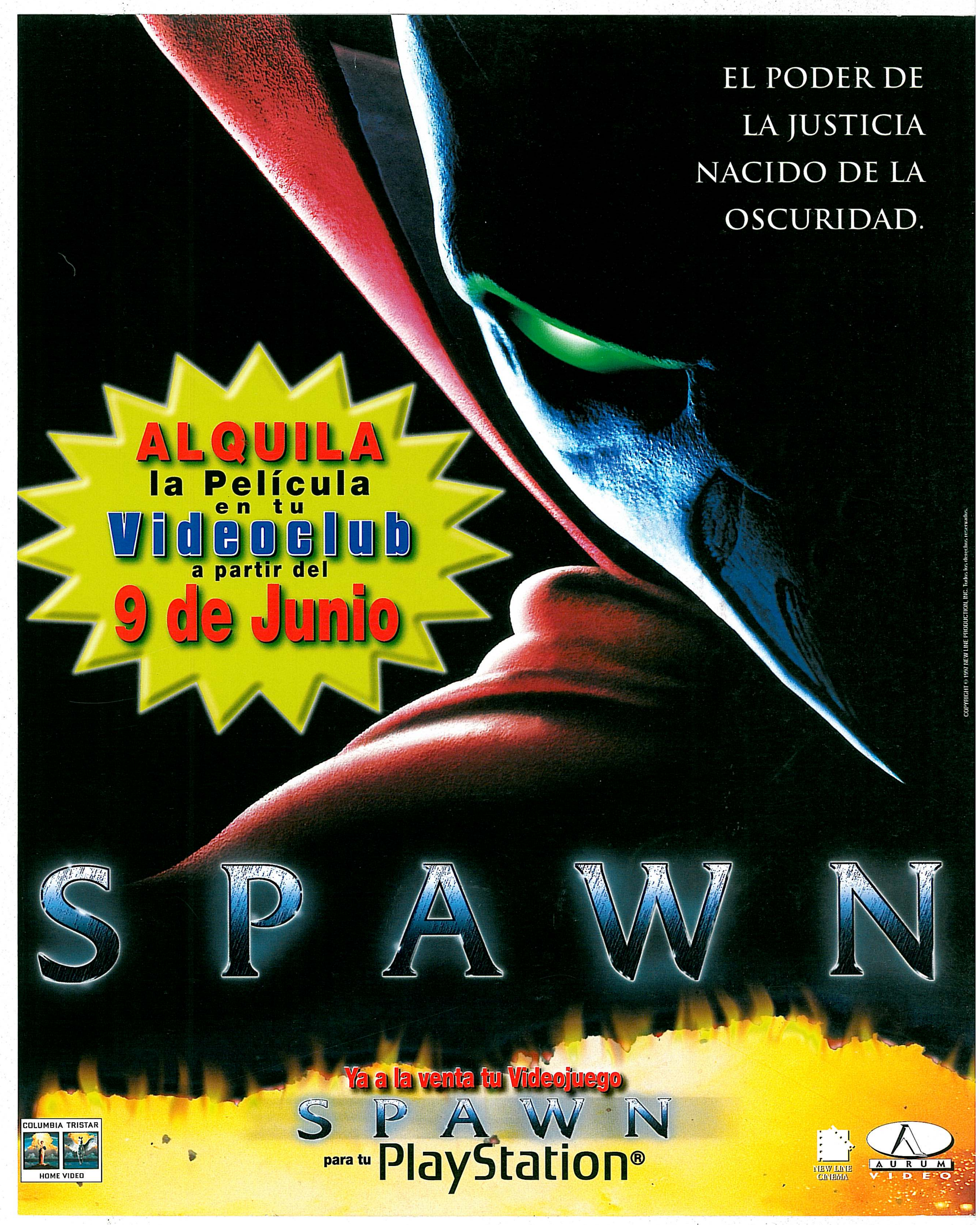




SUSCRIPCIONES Monestir, 23
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

- Las últimas noticias en el mundo de la consola gris.
- Análisis de los juegos antes y después de salir al mercado.
- Trucos, reportajes y concursos.
- La revista independiente de PlayStation que esperabas.




EL PODER DE
LA JUSTICIA
NACIDO DE LA
OSCURIDAD.
ALQUILA
la Película
en tu
Videoclub
a partir del
9 de Junio
COPYRIGHT © 1997 NEW LINE PRODUCTION, INC. Todos los derechos reservados.
SPAWN
Ya a la venta tu Videojuego
SPAWN
para tu PlayStation®
COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO
NEW LINE CINEMA
AURUM
VIDEO

A qué esperas... La Liga está en tus manos

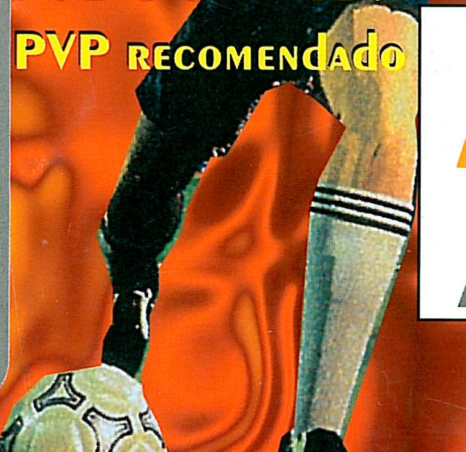


Apuntate a la NBA e intenta la Canasta de 3 puntos



El mejor juego de futbol ahora por sólo 3.900 Pts.

PVP recomendado





Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35